

โครงการออกแบบหนังสืออินโฟกราฟิกเรื่อง "LAPLAE ALL AREA"
เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของอำเภอลับแล



การศึกษาอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการ
ศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม
พฤษภาคม 2560
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**INFOGRAPHIC BOOK DESIGN OF LAPLAE “LAPLAE ALL AREA”
TO PROMOTE TOURISM IN LAPLAE DISTRICT**



**An Independent Study Submitted to the Graduate School of Naresuan University
for the Bachelor of Fine and Applied Arts in Innovative Media Design**

May 2018

Copyright 2018 by Naresuan University

การศึกษาอิสระ เรื่อง "โครงการออกแบบหนังสืออินโฟกราฟิกเรื่อง LAPLAE ALL AREA
เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของอำเภอลับแล"

ของ นางสาวชริฎญา ช้อนมณี

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการสอบการศึกษาอิสระ
(อาจารย์ลินดา อินทราวาสกษณ์)
.....ประธานที่ปรึกษาการศึกษาอิสระ
(ผศ.ดร.ดนัยเรียบสกุล)
.....กรรมการที่ปรึกษาการศึกษาอิสระ
(ผศ.ดร.วิสิฐจันมา)
.....กรรมการที่ปรึกษาการศึกษาอิสระ
(อาจารย์รุ่งโรจน์รัตนพิเชษฐกุล)
.....กรรมการที่ปรึกษาการศึกษาอิสระ
(อาจารย์ชวลิต ดวงอุทา)
.....กรรมการที่ปรึกษาการศึกษาอิสระ
(อาจารย์ณฤพณ์คมสัน)
.....กรรมการที่ปรึกษาการศึกษาอิสระ
(อาจารย์รัชต อยู่ยิ้ม)

อนุมัติ

.....

(อาจารย์พัชรวัฒน์สุริยงค์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ อาจารย์ รชต อญฺิมีที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์ ที่ได้อุทิศสละเวลาอันมีค่ามาเป็นทีปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลา
ในการทำศิลปนิพนธ์ฉบับนี้และขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการวิทยานิพนธ์กรรมการผู้ทรงคุณ
วุฒิทุกท่าน ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่
จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่าเหนือสิ่งอื่นใดขอกราบ
ขอบพระคุณ บิดา มารดา ของผู้วิจัยที่ให้กำลังใจและให้การสนับสนุนในทุกๆ ด้านอย่างดีที่สุด
เสมอมาคุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยขอบและอุทิศแต่ผู้มี
พระคุณทุกท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจบ้างไม่มากก็น้อย

ชรัญญา ช้อนมณี

ชื่อเรื่อง โครงการออกแบบหนังสืออินโฟกราฟิกเรื่อง "LAPLAE ALL AREA"
เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของอำเภอลับแล

ผู้วิจัย ชริญญา ช้อนมณี

ที่ปรึกษา อาจารย์ รัชต อยู่ยิ้ม

ประเภทสารนิพนธ์ วิทยานิพนธ์ ศป.บ สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรม
มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2560

คำสำคัญ อินโฟกราฟิก

บทคัดย่อ

เมืองลับแลเป็นอำเภอหนึ่งในจังหวัดอุตรดิตถ์เป็นชุมชนโบราณมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย โดยเมืองลับแลมีเอกลักษณ์ วัฒนธรรมมากมายด้วยเมืองลับแลนั้นเป็นเมืองที่มีเอกลักษณ์และวัฒนธรรมที่หลากหลายแต่กลับ ยังไม่เป็นที่รู้จักหรือเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลายนัก เนื่องจากจังหวัดอุตรดิตถ์เป็นจังหวัดที่มีขนาดเล็กและยังขาดการ ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวที่น้อยอีกทั้งยังเป็นเมืองผ่านสำหรับนักท่องเที่ยวหรือนักเดินทางที่ต้องการเดินทางไป ยังสถานที่ต่างๆในภาคเหนือโดยการอ้างอิงจากสถิติการสูญรายได้จากผู้เยี่ยมชมของการท่องเที่ยวไทย จังหวัดอุตรดิตถ์นั้นเป็นจังหวัดที่มีรายได้จากการท่องเที่ยวเป็นลำดับที่ 15 จาก 17 จังหวัดภาคเหนือซึ่งเป็นตัวเลขที่น่าตกใจเป็นอยู่ในอันดับที่ค่อนข้างต่ำ หนังสืออินโฟกราฟิกเมืองลับแลจะทำหน้าที่ในการทำให้ข้อมูลที่กกระจัดกระจายมีระเบียบมากขึ้นและก่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนและถูกต้องและเพื่อให้ผู้คนตระหนักถึงงานออกแบบว่างานออกแบบสามารถที่จะทำหน้าที่เป็นสื่อกลางเพื่อให้เกิดการเรียนรู้เกิดการศึกษากับกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดีโดยหนังสืออินโฟกราฟิก เมืองลับแลนั้นจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับเมืองลับแลทั้งหมด อาทิ การเดินทางเข้ามายังเมืองลับแลที่พักอาศัย อาหารพื้นถิ่น ผลิตภัณฑ์จากท้องถิ่น การแต่งกายและวิถีชีวิตอื่นๆของเมืองลับแลโดยมีอินโฟกราฟิกทำหน้าที่ในการแบ่งบอข้อมูลให้เข้าใจได้ง่าย

สารบัญ

บทที่	หน้า
1	1
1	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา	2
ขอบเขตของงานวิจัย.....	2
วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
2	4
1	4
ประวัติเมืองลับแล.....	4
ตำนานเมืองลับแล.....	6
ศิลปวัฒนธรรม.....	7
ความเชื่อเรื่องผี.....	7
ผ้าขึ้นตีนจก.....	9
อาหารพื้นบ้านเมืองลับแล.....	11
สวนผลไม้.....	12
สถานที่ท่องเที่ยว.....	13
เทรนด์เที่ยวไทย.....	13
ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ.....	14
หลักการออกแบบสิ่งพิมพ์.....	14
เลย์เอาท์ (Layout).....	23
กริด (Grid).....	24
มาร์จิ้นของว่างรอบขอบกระดาษ.....	25
ระบบกริด (Grid System).....	26
การออกแบบหนังสือ.....	28
การเลือกใช้ขนาดและชนิดของตัวอักษร.....	30

ประเภทของการพิมพ์.....	34
ชนิดกระดาษ.....	37
ลักษณะจิตใจ.....	44
ความสนใจของเด็กวัยรุ่น.....	47
กรณีศึกษา.....	49
3 การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ.....	53
การวิเคราะห์ข้อมูล	53
การสรุปแนวความคิดในการออกแบบ.....	54
แนวทางการออกแบบ.....	55
4 การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน.....	60
แนวคิดในการออกแบบ.....	60
ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	60
5 บทสรุป.....	69
สรุปผลการวิจัย.....	69
อภิปรายผลการวิจัย.....	69
ข้อเสนอแนะ.....	70
บรรณานุกรม.....	71
ภาคผนวก.....	72
ประวัติผู้วิจัย.....	79

สารบัญภาพ

ภาพ		หน้า
1	ทิศทางการและการเคลื่อนไหว.....	14
2	การเลือกใช้องค์ประกอบอย่างสม่ำเสมอ.....	15
3	การสร้างความต่อเนื่องกันให้องค์ประกอบ.....	16
4	การเว้นพื้นที่ว่างรอบองค์ประกอบทั้งหมด.....	16
5	สมดุลแบบสมมาตร.....	17
6	สมดุลแบบอสมมาตร.....	18
7	สมดุลแบบรัศมี.....	18
8	สัดส่วน.....	19
9	ความแตกต่างโดยขนาด.....	20
10	ความแตกต่างโดยรูปร่าง.....	20
11	ความแตกต่างโดยความเข้ม.....	21
12	ความแตกต่างโดยทิศทาง.....	21
13	จังหวะ สีลา และการซ้ำ.....	22
14	กิริต.....	24
15	เมนูสคริปต์กิริต.....	26
16	คอลัมน์กิริต.....	27
17	โมดูลาร์กิริต.....	27
18	ไฮราซิคัลกิริต.....	28
19	ตัวอย่างบุคลิกหนังสือ.....	30
20	ฟอนต์ธรรมดา & ฟอนต์ตัวหนา.....	32
21	ฟอนต์ตัวหนา & ฟอนต์ตระกูล Script.....	32
22	ฟอนต์สูง & ฟอนต์สั้น.....	33
23	ฟอนต์ตัวบาง & ฟอนต์ตัวหนา.....	33
24	ฟอนต์ธรรมดา & ฟอนต์ตัวเอียง.....	34
25	กระดาษอาร์ต.....	38

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ		หน้า
26	กระดาศปอนด์.....	39
27	กระดาศวีไซเคิล.....	39
28	กระดาศกนอมสายตา.....	40
29	กระดาศฟอกขาว.....	40
30	กระดาศเหนียว.....	41
31	กระดาศกาวัด.....	41
32	กระดาศแบ่งค.....	42
33	กระดาศสติ๊กเกอร์.....	42
34	กระดาศแฟนซี.....	43
35	PROFESSOR ASTOR CAT'S FRONTIERS OF SPACE.....	49
36	กระบี่ มรกตแห่งอันดามัน.....	50
37	การออกแบบเลขศิลป์สำหรับโครงการ"SEAVIVAL".....	51
38	Professor Astro Cat's Frontiers of Space.....	57
39	INFOGRAPHIC MOVE.....	58
40	infographic tourism authority of Thailand.....	59
41	เปิดโปรแกรม illustrator.....	60
42	เลือก File > New เพื่อสร้างหน้ากระดาศ.....	61
43	ตั้งค่าไซส์กระดาศตามต้องการแต่ควรตั้งค่าเกินเล็กน้อยเพื่อป้องกันการโดนตัดตก	61
44	หน้ากระดาศเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน.....	62
45	ภาพปกหนังสือรูปแบบที่ 1.....	62
46	แก้ไขภาพปกหนังสือรูปแบบใหม่.....	63
47	งานพระแท่นศิลาอาสน์รูปแบบที่ 1.....	63
48	งานพระแท่นศิลาอาสน์รูปแบบที่ 2.....	64
49	งานพระแท่นศิลาอาสน์รูปแบบสมบูรณ.....	64
50	อาหารพื้นบ้านรูปแบบที่ 1.....	65

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
51	อาหารพื้นบ้านรูปแบบแก้ไข..... 65
52	สวนผลไม้รูปแบบที่ 1..... 66
53	สวนผลไม้รูปแบบแก้ไข..... 66
54	ของฝากเมืองลับแลรูปแบบที่ 1..... 67
55	ของฝากเมืองลับแลรูปแบบแก้ไข..... 67
56	หัวเรื่องรูปแบบที่..... 68
57	หัวเรื่องรูปแบบแก้ไข..... 68
58	ผลงานผู้วิจัย..... 74
59	ผลงานผู้วิจัย..... 74
60	พูดคุยกับผู้ชมงาน..... 75
61	ผู้ชมงาน..... 75
62	บรรยากาศในงาน..... 76
63	นำผู้ร่วมงามเดินชมงาน..... 76
64	พิธีกรดำเนินงาน..... 77
65	แจกของรางวัลแก่ผู้ร่วมงาน..... 77
66	สัมภาษณ์ผู้ร่วมกิจกรรม..... 78

บทที่ 1

บทนำ

1.ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เมืองลับแลเป็นอำเภอหนึ่งในจังหวัดอุตรดิตถ์ เป็นชุมชนโบราณมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย โดยเมืองลับแลเป็นเมืองที่มีเอกลักษณ์ วัฒนธรรมมากมาย ด้วยเมืองลับแลนั้น เป็นเมืองที่มีเอกลักษณ์ และวัฒนธรรมที่หลากหลาย แต่กลับยังไม่เป็นที่รู้จักต่อสังคมภายนอกดีพอ เนื่องด้วยจังหวัดอุตรดิตถ์เป็นจังหวัดที่มีขนาดเล็กและยังขาดการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวที่น้อยอีกทั้งยังเป็นเมืองผ่านสำหรับนักท่องเที่ยวหรือนักเดินทางไปยังสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆในภาคเหนือมากกว่า โดยการอ้างอิงสถิติการสูญรายได้จากผู้เยี่ยมชมเยือนของการท่องเที่ยวไทยจังหวัดอุตรดิตถ์นั้นเป็นจังหวัดที่มีรายได้จากการท่องเที่ยวเป็นอันดับที่ 15 จาก 17 จังหวัดภาคเหนือ (ข้อมูลอ้างอิงจาก thai.tourismthailand.org) ซึ่งเป็นอันดับที่ค่อนข้างน้อยทีเดียว

ปัจจุบันในประเทศไทยเริ่มมีการสนับสนุนให้นักท่องเที่ยวไทยนั้นได้มีการท่องเที่ยวในประเทศไทยมากขึ้นเนื่องจากกระแสการท่องเที่ยวที่ ททท. (การท่องเที่ยวทั่วไทย) ได้มีการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อต่างๆ โดย ททท. นั้นได้พยายามผลักดันให้เกิดกระแสการท่องเที่ยวในประเทศไทยมากขึ้น อาทิ กระแส การท่องเที่ยวเก้เก๋ กระแสการท่องเที่ยวไทยเท่ ทั้งนี้ ปัจจุบันนักท่องเที่ยวมักจะนิยมท่องเที่ยวในต่างจังหวัดที่มีธรรมชาติมากมาย มากกว่าการท่องเที่ยวในตัวเมืองที่มีความเจริญ หากแต่ธรรมชาติหากแต่ธรรมชาติน้อยเพราะนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เป็นประชากรที่อาศัยอยู่ในตัวเมืองเขาเสียมากกว่าโดยต้องการพักผ่อนจากความวุ่นวายในช่วงวันหยุดหรือวันว่าง ซึ่งเมืองลับแลก็เป็นเมืองที่สามารถตอบโจทย์ให้กับนักท่องเที่ยวได้ เพราะเมืองลับแลนั้นอยู่ในต่างจังหวัดอีกทั้งยังอยู่ในชนบทที่การคมนาคมไม่ลำบากและอยู่ไม่ไกลจากตัวเมืองอุตรดิตถ์ ทำให้มีความสะดวกสบายในการเดินทาง จึงไม่ทำให้การพักผ่อนนั้นกลายเป็นความลำบาก อีกทั้งเมืองลับแลก็ยังคงมีกลิ่นอายมนเสน่ห์ของชุมชนโบราณมาก ทั้งอาหาร การแต่งกาย เทศกาล วัฒนธรรม ชนบธรรมเนียมประเพณี ที่ผู้คนในพื้นที่ยังคงอนุรักษ์ไว้ หากแต่ที่นี้ยังขาดก็เพียงสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีความน่าสนใจมากเพียงพอที่จะดึงดูดนักท่องเที่ยวเพื่อให้เกิดความสนใจในเมืองลับแล

โดยหนังสืออินโฟกราฟิก "LAPLAE ALL AREA" จะทำหน้าที่ในการให้ข้อมูลในรูปแบบของอินโฟกราฟิก โดยทำข้อมูลที่มีให้เป็นระเบียบและเข้าใจง่ายมากขึ้น และเพื่อให้ผู้คนตระหนักถึง

งานออกแบบร่างงานออกแบบสามารถที่จะทำหน้าที่เป็นสื่อกลาง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เกิดการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี โดย "LAPLAE ALL AREA" จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับเมืองลับแล ทั้งหมด อาทิ การเดินทางเข้ามายังเมืองลับแล ที่พักอาศัย อาหารพื้นถิ่น ผลิตภัณฑ์จากท้องถิ่น สถานที่ท่องเที่ยวในเมืองลับแล และตำนานเมืองลับแลที่เป็นเรื่องดั้งเดิมที่แท้จริง โดยหนังสืออินโฟกราฟิกนี้จะทำหน้าที่สื่อสารการประชาสัมพันธ์ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2.วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบหนังสืออินโฟกราฟิก
2. เพื่อศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูลเมืองลับแล
3. เพื่อประชาสัมพันธ์เมืองลับแล

3.ขอบเขตของงานวิจัย

3.1 ขอบเขตของประชากรกลุ่มเป้าหมาย

- ช่วงอายุ 17 - 22 ปี

3.2 ขอบเขตของผลงานออกแบบสร้างสรรค์

- หนังสืออินโฟกราฟิก ขนาด 200*200 มม. จำนวนหนึ่งเล่ม
- คิวอาร์โค้ด พื้นที่จริงจำนวน 3 โค้ด
- โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ A3 จำนวน 1 แผ่น

4. วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน

ขั้นตอนการดำเนินงาน

กิจกรรม	เดือน											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1. ศึกษาหาข้อมูล	/	/	/									
2. รวบรวมข้อมูล				/	/							
3. วิเคราะห์ข้อมูลที่สืบค้นมา					/	/						
4. สร้างแนวคิดหัวข้อ							/					
5. ศึกษาสิ่งพิมพ์เชิงประชาสัมพันธ์							/					
6. ร่างแบบร่างแนวคิด								/				
7. ตรวจสอบผลงาน									/			
8. แก้ไขและตรวจสอบผลงาน									/	/		
9. สรุบบนผลงาน											/	
10. นำเสนอผลงาน												/

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

ประโยชน์ของอินโฟกราฟิกนั้นมีอย่างมากมาย อาทิ แผนภาพก็ถือเป็นอินโฟกราฟิกที่ทำให้ผู้คนทั่วไปสามารถเข้าใจและเข้าถึงได้ง่ายต่อข้อมูลในปริมาณที่มาก โดยข้อมูลจะมีการคัดกรองเป็นอย่างดีเสียก่อน ถึงจะสามารถนำมาทำเป็นอินโฟกราฟิกเพื่อให้ผู้คนเข้าใจได้ง่ายขึ้นโดยถือว่าอินโฟกราฟิกนั้นเป็นการนำเสนอข้อมูลในเชิงสร้างสรรค์

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้สื่อรูปแบบใหม่เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์เมืองลับแล
2. การรวบรวมข้อมูลด้านอินโฟกราฟิกเพื่อให้เข้าใจง่ายต่อผู้อ่านที่จะทำความเข้าใจ
3. เพื่อสืบสานข้อมูลเมืองลับแลให้คงอยู่ไม่สูญหายไปตามกาลเวลา

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง ชื่อหัวข้อโครงการวิจัย ได้ศึกษาแบ่งข้อมูลเป็นส่วนต่างๆดังนี้

ข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า

1. ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย
2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ
3. ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย
4. กรณีศึกษา

1. ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย

1.1 ลับแล

อำเภอลับแลหรือเมืองลับแล เป็นอำเภอหนึ่งตั้งอยู่ในจังหวัดอุตรดิตถ์เป็นชุมชนโบราณมีมาตั้งแต่สมัยกรุงสุโขทัย 1 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ครั้งยังได้เคยเสด็จมาเมื่อปี พ.ศ. 2444 ความเป็นมาของคำว่า "ลับแล" นั้น ตามข้อสันนิษฐานของสมเด็จพระมหาธรรมราชาว่า เดิมชาวเมืองแพร่ เมืองน่าน หนีเข้าศึกและความเดือดร้อนมาชุมนุมกันอยู่บริเวณนี้ เนื่องจากเป็นที่ป่ารก หลบซ่อนตัวง่ายและ ภูมิประเทศเป็นเมืองอยู่ในหุบเขามีสถิงเนินสลับกับที่ต่ำ คนต่างเมืองถ้าไม่คุ้นเคยกับภูมิประเทศจะหลงทางได้ง่ายอำเภอลับแลนอกจากจะมีโบราณสถานที่น่าสนใจมากมายแล้ว ยังเป็นแหล่งผลิตสินค้าหัตถกรรมพื้นเมืองล้านนา เช่น ผ้าซิ่นตีนจก ไม้กวาด เป็นแหล่งปลูกกลางสาด และทุเรียนหลง-หลินลับแล ซึ่งเป็นผลไม้ที่มีชื่อเสียงของจังหวัด

1.2 ประวัติเมืองลับแล

จากหลักฐานศิลาจารึกเจดีย์พินาร ชุดได้ที่หน้าวิหารวัดเจดีย์ศรีวิหาร ซึ่งมหาอำมาตย์ตรี พระยานครพระราม ส่งเข้าหอสมุดวชิรญาณ กรุงเทพฯ เมื่อปี พ.ศ. 2473 ศาสตราจารย์ ดร. ประเสริฐ ณ นคร ให้ความเห็นว่าเป็นอาณาจักรปาละกล่าวตั้งแต่ครั้งเมื่อพระยาสิทธิราชย์ขึ้นเสวยราชย์ เป็นหลักฐานหนึ่งที่ยืนยันว่าอาณาบริเวณเมืองลับแลปัจจุบัน เป็นชุมชนที่มีความเก่าแก่มากมาตั้งแต่สมัยอาณาจักรสุโขทัย สมุดไทยบัญชีถือสังกัดมุลนายประจำแขวงเมืองลับแลในสมัยรัชกาลที่ 4 นอกจากนี้ ทางด้านเหนือและตะวันตกของเมืองกัมโพช มีภูมิประเทศเป็นป่าเขาสลับซับซ้อน มีบรรยากาศเยือกเย็นยามพลบค่ำแม้ตะวันจะยังไม่ตกดินก็จะมีดแล้วเพราะมีดอยม่อนฤๅษีเป็นฉาก

กันแสงอาทิตย์ ป่านี้จึงได้ชื่อว่า "ป่าลับแล" (แลง เป็นภาษาล้านนาแปลว่า เวลาเย็น) ต่อมาเพี้ยนเป็น "ลับแล" ซึ่งกลายมาเป็นชื่ออำเภอลับแลในสมัยปัจจุบัน

อย่างไรก็ดี ที่ตั้งของลับแลได้เป็นส่วนหนึ่งของเมืองทุ่งยั้งในอาณาจักรสุโขทัย จนในปี พ.ศ. 1981 เมืองทุ่งยั้ง ได้เจริญรุ่งเรืองขึ้นในฐานะเป็นเมืองหน้าด่านของอาณาจักรอยุธยา ที่ตั้งของลับแลก็ได้เป็นส่วนหนึ่งของเมืองทุ่งยั้งมาโดยตลอดในด้านชาติพันธุ์คนลับแลที่ใช้ภาษาถิ่นล้านนานั้น จากข้อสันนิษฐานของสมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ ได้สันนิษฐานจากชาติพันธุ์และภาษาของผู้คนในที่ตั้งเมืองลับแลในปัจจุบัน ว่าเดิมเป็นชาวเมืองแพะ เมืองน่าน หนีข้าศึกและความเดือดร้อนมาชุมนุมกันตั้งชุมชนอยู่บริเวณนี้ เนื่องจากเป็นที่ป่ารก หลบซ่อนตัวง่ายและ ภูมิประเทศเป็นเมืองอยู่ในหุบเขามีสถิตลับกับที่ต่ำ คนต่างเมืองถ้าไม่คุ้นเคยกับภูมิประเทศจะหลงทางได้ง่าย ประกอบกับตำนานท้องถิ่น ระบุว่าได้มีผู้คนจากอาณาจักรโยนกเชียงแสน อพยพหลบภัยสงครามเข้ามาตั้งรกรากอยู่บริเวณที่ราบเขาแถบลับแล และตั้งชื่อว่า บ้านเชียงแสน ต่อมาคนกลุ่มนั้นก็แยกย้ายกันไปหักล้างถางดงสร้างบ้านเมือง ขึ้นกระจัดกระจายตามที่ราบและไหล่เขาต่าง ๆ ซึ่งปรากฏว่าได้มีตำนานการอัญเชิญ เจ้าฟ้าอำมฤมาร พระราชโอรสของพระเจ้าเรืองชัยอิราช จากอาณาจักรโยนกนาคนครเชียงแสน ถูกสร้างขึ้นอีกในช่วงหลัง ประกอบกับชุมชนลับแลมีการขยายตัวเพิ่มขึ้น ดังปรากฏหลักฐานการสร้างศาสนสถานวัดป่าสัก ซึ่งมีศิลปะเอกลักษณ์แบบอยุธยาผสมล้านนา ทำให้เมืองลับแล กลายเป็นชุมชนขนาดใหญ่ ที่มีผู้ใช้ภาษาถิ่นล้านนามาตั้งแต่สมัยต้นกรุงรัตนโกสินทร์ครั้นต่อมาในสมัยรัตนโกสินทร์ ในราว พ.ศ. 2444 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เสด็จประพาสเมืองอุตรดิตถ์ และได้เสด็จมาถึงเมืองลับแลในวันที่ 24 ตุลาคม พ.ศ. 2444 ได้โปรดเกล้าฯ ให้ย้ายศาลากลางจังหวัดจากเมืองพิษณุมาตั้งที่บางโพ และยุบเมืองทุ่งยั้งรวมกับลับแล และสถาปนาเมืองลับแลขึ้นเป็นอำเภอ ส่วนอาคารที่ทำการยังตั้งอยู่ที่เมืองทุ่งยั้ง บริเวณใกล้เวียงเจ้าเงาะอนุสาวรีย์พระศรีพนมมาศ คนตีเมืองลับแล บริเวณตัวเมืองลับแลต่อมาพระพิศาลคีรี ได้ย้ายอาคารที่ทำการไปตั้งที่ม่อนจำศีลในปีเดียวกันนี้ (ห่างจากที่ว่าการอำเภอปัจจุบันไปทางทิศเหนือประมาณ 1 กิโลเมตร) ครั้นถึง พ.ศ. 2457 สมัย พระศรีพนมมาศ (เมื่อครั้งเป็นหลวงศรีพนมมาศ) เห็นว่าห่างไกลจากตัวเมืองลำบากแก่ราษฎรไปติดต่อ ประกอบกับพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว มีพระราชประสงค์จะสงวนที่ ม่อนจำศีล เป็นที่ประดิษฐานพระเหลือ (พระพุทธรูปที่สร้างจากทองที่เหลือจากการหล่อพระพุทธรชินราชที่จังหวัดพิษณุโลก) เพราะทรงเห็นว่าทิวทัศน์ของม่อนจำศีลคล้ายกับเมืองชวา จึงได้ย้ายอาคารที่ทำการจากม่อนจำศีล มาอยู่ที่ ม่อนสยามินทร์ (ชาวบ้านเรียกม่อนสยามินทร์) เพราะเคยเป็นที่ตั้งพลับพลารับเสด็จพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ซึ่งเป็นที่ตั้งที่ว่าการอำเภอในปัจจุบัน

1.3 ตำนานเมืองลับแล

ครั้งหนึ่งมีชายคนหนึ่ง (น่าจะเป็นคนเมืองทุ่งยั้ง) เข้าไปในป่า ได้เห็นหญิงสาวสวยหลายคนเดินออกมา ครั้นมาถึงชายป่า นางเหล่านั้นก็เอาใบไม้ที่ถือมาไปซ่อนไว้ในที่ต่างๆ แล้วก็เข้าไปในเมือง ด้วยความสงสัยชายหนุ่มจึงแอบหยิบใบไม้มาเก็บไว้ใบหนึ่ง ตกบ่าหญิงสาวเหล่านั้นกลับมา ต่างก็หาใบไม้ที่ตนซ่อนไว้ ครั้นได้แล้วก็ถือใบไม้นั้นเดินหายลับไปมีหญิงสาวคนหนึ่งหาใบไม้ไม่พบ เพราะชายหนุ่มแอบหยิบมา นางวิตกเดือดร้อนมาก ชายหนุ่มจึงปรากฏตัวให้เห็นและคืนใบไม้ให้ โดยมีข้อแลกเปลี่ยนคือ ขอติดตามนางไปด้วยเพราะปรารถนาจะได้เห็นเมืองลับแล หญิงสาวก็ยินยอม นางจึงพาชายหนุ่มเข้าไปยังเมืองซึ่งชายหนุ่มสังเกตเห็นว่าทั้งเมืองมีแต่ผู้หญิง นางอธิบายว่าคนในหมู่บ้านล้วนมี ศีลธรรม ถือวาจาสัตย์ ใครประพฤติผิดก็ต้องออกจากหมู่บ้านไป ผู้ชายส่วนมากมักไม่รักชาววาจาสัตย์จึงต้องออกจากหมู่บ้านกันไปหมด แล้วนางก็พาชายหนุ่มไปพบมารดาของนาง ชายหนุ่มเกิดความรักใคร่ในตัวนางจึงขออาศัยอยู่ด้วย มารดาของหญิงวันหนึ่งขณะที่ภรรยาไม่อยู่บ้าน ชายหนุ่มผู้พ่อเลี้ยงบุตรอยู่ บุตรน้อยเกิดร้องไห้หาแม่ไม่ยอมหยุด ผู้เป็นพ่อจึงปลอบว่า "แม่มาแล้วๆ" มารดาของภรรยาได้ยินเข้าก็โกรธมากที่บุตรเขยพูดเท็จ เมื่อบุตรสาวกลับมาก็บอกให้รู้เรื่อง ฝ่ายภรรยาของชายหนุ่มเสียใจมากที่สามีไม่รักชาววาจาสัตย์ นางบอกให้เขาออกจากหมู่บ้านไปเสีย แล้วนางก็จัดหามื้อใส่เสียบียงอาหารและของใช้ที่จำเป็นให้สามี พร้อมทั้งชุดหัวขมิ้นใส่ลงไปด้วยเป็นจำนวนมาก จากนั้นก็พาสามีไปยังชายป่า ชี้นำให้ แล้วนางก็กลับไปเมืองลับแล

ชายหนุ่มไม่รู้จะทำอย่างไรก็จำต้องเดินทางกลับบ้านตามที่ภรรยาชี้นำให้ ระหว่างทางที่เดินไปนั้น เขามีความรู้สึกว่าดุงยามที่ถือมานักขึ้นเรื่อยๆ และหนทางก็ไกลมาก จึงหยิบเอาขมิ้นที่ภรรยาใส่มาให้ทิ้งเสียจนเกือบหมด ครั้นเดินทางกลับไปถึงหมู่บ้านเดิม บรรดาญาติมิตรต่างก็ซักถามว่าหายไปอยู่ที่ไหนมาเป็นเวลานาน ชายหนุ่มจึงเล่าให้ฟังโดยละเอียด รวมทั้งเรื่องขมิ้นที่ภรรยาใส่ยามมาให้แต่เขาทิ้งไปเกือบหมด เหลืออยู่เพียงแ่งเดียว พร้อมทั้งหยิบขมิ้นที่เหลืออยู่ออกมา ปรากฏว่าขมิ้นนั้นกลับกลายเป็นทองคำทั้งแท่งชายหนุ่มรู้สึกแปลกใจและเสียดาย จึงพยายามย่อนไปเพื่อหาขมิ้นที่ทิ้งไว้ ปรากฏว่าขมิ้นเหล่านั้นได้งอกเป็นต้นไปหมดแล้ว และเมื่อขุดดูก็พบแต่แ่งขมิ้นธรรมดาที่มีสีเหลืองทอง แต่ไม่ใช่ทองเหมือนแ่งที่เขาได้ไป เขาพยายามหาทางกลับไปเมืองลับแล แต่ก็หลงทางวอกวนไปไม่ถูก จนในที่สุดก็ต้องละความพยายามกลับไปอยู่หมู่บ้านของตนตามเดิมสาวก็ยินยอม แต่ให้ชายหนุ่มสัญญาว่าจะต้องอยู่ในศีลธรรม ไม่พูดเท็จ ชายหนุ่มได้แต่งงานกับหญิงสาวชาวลับแลจนมีบุตรชายด้วยกัน 1 คน

1.4 ศิลปวัฒนธรรม

ชาวเมืองลับแลดั้งเดิม มีภาษาถิ่นแบบสำเนียงสุโขทัยโบราณ คือในชุมชนรอบพระบรมธาตุทุ่งยั้ง ตำบลทุ่งยั้ง ตำบลไผ่ล้อม ซึ่งเป็นเมืองโบราณที่ปรากฏหลักฐานในสมัยสุโขทัย และชุมชนเดิมในพื้นที่ตั้งตัวอำเภอลับแล ก่อนที่จะถูกทิ้งร้าง ปรากฏหลักฐานศิลาจารึกการสถาปนาพระธาตุเจดีย์พิหารในสมัยพระยาสิทธิไทย สันนิษฐานว่าแถบที่ตั้งเมืองลับแลทั้งหมด เป็นชุมชนที่ใช้ภาษาถิ่นแบบสำเนียงสุโขทัยโบราณมาก่อนนับ ๗๐๐ ปีก่อนที่จะมีการอพยพชาวไทยวนจากอาณาจักรโยนกนาคนครเชียงแสนมาในสมัยหลัง ซึ่งปัจจุบันชาวไทยวนในอำเภอลับแลส่วนใหญ่อยู่ในเขตตอนเหนือของอำเภอ และที่ตั้งตัวอำเภอ ส่วนเขตทางใต้ของอำเภอลับแล ยังคงเป็นชุมชนภาษาถิ่นแบบสำเนียงสุโขทัยโบราณอยู่ ดังนั้นชาวลับแลจึงมีขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรม ทั้ง 2 วัฒนธรรม คือชุมชนภาษาถิ่นแบบสำเนียงสุโขทัยโบราณ และชุมชนภาษาถิ่นล้านนา มีภาษาพูด ภาษาเขียน การแต่งกาย อาหารการกิน เป็นแบบล้านนา ที่มีให้อยู่ในแถบล้านนาตะวันออก เช่น แพร่ น่าน เชียงราย และพะเยา เป็นต้น

1.5 ความเชื่อเรื่องผี

จากหนังสือเรื่องความเชื่อที่บ้านล้านนาซึ่งสถาบันวิจัยสังคมมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ รวบรวมจากเอกสารกล่าวว่า ความเชื่อเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นมนุษย์ และเป็นธรรมชาติที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ทุกคน เป็นเรื่องของความรู้สึกและจิตใจ อาจมีเหตุผลหรือไม่มีเหตุผลก็ได้ คนล้านนามีความเชื่อ ในเรื่องต่างๆ และยึดถือนำมาเป็นแนวทางในการประพฤติปฏิบัติในชีวิตประจำวัน ตั้งแต่ วันเกิดจนถึงวันตาย โดยเชื่อว่าจะช่วยให้มีความร่มเย็นเป็นสุข มีความเจริญรุ่งเรืองทั้งแก่ตน ครอบครัว และสังคมส่วนรวม ความเชื่อของคนล้านนานั้น นอกจากความเชื่อทางศาสนา โดยเฉพาะศาสนาพุทธ ซึ่งเป็นศาสนาหลักแล้ว ยังมีความเชื่อในเรื่องไสยศาสตร์ ผีสัง เหวตดา เรื่องโชคลาง สัจธรรม เรื่องเหนือธรรมชาติ ที่ไม่อาจพิสูจน์ได้ ความเชื่อเหล่านี้ คนล้านนาได้นำมาผสมผสานเข้าด้วยกันอย่างลงตัว จนทำให้เกิดเป็นประเพณี พิธีกรรมและวัฒนธรรม อันเป็นเอกลักษณ์ล้านนาไปในที่สุด ผีกะ ผีชนิดหนึ่งที่สืบต่อกันมาทางสายตระกูล คนสมัยก่อนมักเลี้ยงผีกะไว้เพื่อคุ้มครองคนในครัวเรือน ผีกะชอบกินของคาวโดยเจ้าของผีกะจะเอาผีใส่ไว้ในหม้อดินเผา จากนั้นจึงใส่ปลาร้า พริก ข่า ตะไคร้ ลงไปในหม้อดินนั้นแล้วปิดปากหม้อด้วยผ้าแล้วผูกด้วยเชือก เชื่อกันว่า ถ้าเจ้าของเลี้ยงดูเอาใจใส่อย่างดี ผีกะจะให้คุณนำความเจริญมาให้เจ้าของ แต่ถ้าเจ้าของปล่อยปละละเลยให้ผีกะอดอยาก ผีกะจะเที่ยวออกหากินและเข้าสิงร่างคนอื่น เมื่อถูกจับได้ก็จะบอกชื่อผู้เป็นเจ้าของ ทำให้เจ้าของอับอายขายหน้า ด้วยเหตุนี้เจ้าของผีกะจึงต้องทำพิธีเลี้ยงผีกะเป็นประจำทุก ๆ ปี หรืออย่างน้อยก็ 3 ปีต่อครั้ง หากผีกะกล้าแข็งมากขึ้นก็จะกลายเป็นผีม้าบ้องผีปู่ย่า เป็นผีบรรพบุรุษของคนล้านนา มีหน้าที่คอยดูแลปกป้องรักษา

ลูกหลาน ฝึบปุ๋ยจะอาศัยอยู่ที่บ้านต้นตระกูลของฝ่ายหญิง เรียกว่า "บ้านเก๊าผี" ทั้งนี้เพราะฝึบปุ๋ยสืบสายตระกูลมาจากทางแม่ แต่ละปีที่บ้านเก๊าจะจัดพิธีเลี้ยงฝึบปุ๋ย ลูกหลานในตระกูลจะช่วยกันเตรียมข้าวปลาอาหาร โดยทั่วไปนิยมเลี้ยงด้วยไก่ และสุรา เมื่อทำพิธีเช่นไหว้เสร็จแล้วก็นำไก่มาทำอาหารรับประทานกันภายในหมู่บ้านมิตร ชาวล้านนาเชื่อว่า ฝึบปุ๋ยจะคุ้มครองลูกหลานให้อยู่ดีมีสุข แต่ถ้าลูกหลานคนใดทำผิดผี เช่น มีการแตะเนื้อต้องตัวกันก่อนที่จะทำพิธีแต่งงาน หรือหลังแต่งงาน ไม่ทำพิธีเลี้ยงฝึบปุ๋ยเป็นการบอกกล่าว ฝึบปุ๋ยจะโกรธและทำให้ลูกหลานเจ็บป่วยได้ ลูกหลานก็ต้องทำพิธีขอขมา เช่นไหว้ฝึบปุ๋ย จึงจะหายจากอาการเจ็บป่วยผีลูกกรอก เรียกเด็กที่เสียชีวิตตั้งแต่อยู่ในท้องมีอวัยวะครบถ้วนทุกประการ แต่มีตัวเล็กบ้านใดถ้ามีลูกกรอกให้เอาผ้าขาวม้าห่อ แล้วนำไปตากให้แห้งเก็บไว้ดูแลอย่างดี เชื่อว่าลูกกรอก มีชีวิตจิตใจ มีวิญญาณ ดังนั้น เวลากินข้าวให้เรียกลูกกรอกมากินด้วยทุกมื้อ และคอยซื้อเสื้อผ้าให้ใส่ โดยเปลี่ยนไปตามอายุ เช่นเดียวกับการเลี้ยงเด็กคนหนึ่งเชื่อว่า ถ้ากระทำดังนี้แล้วลูกกรอกจะช่วยพ่อแม่หาเงินหาทอง และคอยเฝ้าบ้าน ช่วยดูแลเปิดไถ่สัตว์เลี้ยง นอกจากนั้นถ้าจะเดินทางไปไหน ถ้าให้ลูกกรอกไปด้วย ลูกกรอกจะช่วยป้องกันภัยให้ บ้านใดที่เลี้ยงลูกกรอกไว้ คนข้างบ้านจะรู้ได้จากการที่ได้ยินเสียงคล้ายกับมีเด็กเล่นซุกซนในบ้านผีหม้อหนึ่ง (ผีหม้อหนึ่ง) บางแห่งเรียกฝึบปุ๋ยหม้อหนึ่ง ฝึบปุ๋ยหม้อหนึ่ง หรือฝึบปุ๋ยดำดำหมายถึงผีที่เข้าสิงชุดหนึ่งข้าว ซึ่งประกอบด้วย หม้อหนึ่ง ไห่ข้าว ฝานหม้อ ในสมัยก่อนชาวล้านนาเชื่อกันว่า ถ้าเด็กทารกร้องไห้ตลอดวันตลอดคืนโดยที่ไม่ได้เจ็บป่วย เป็นเพราะเด็กถูกรบกวนจากพ่อเกิดแม่เกิด เนื่องจาก "เด็กหนีมาเกิด" จึงต้องมีการลงผีหม้อหนึ่งโดยนำอุปกรณ์ที่ใช้ในการนั่งข้าว มาประกอบเป็นรูปคนเครื่องประกอบพิธีลงผีหม้อหนึ่งจะมีเมล็ดข้าวสารพริกหนุ่ม พลุ 4 ใบ กล้วย 2 ลูกข้าวเหนียว 2 บั้น เสื้อผ้าสำหรับใช้สวมใส่หม้อหนึ่ง ไห่ข้าว และข้าวขันทิ้ง วิธีลงผีหม้อหนึ่ง ผู้ประกอบพิธีจะเอาเสื้อผ้ามาสวมใส่หม้อหนึ่งกับไห่ข้าว แล้วนำไปมาพาดไว้ที่ปากไห่ในลักษณะเป็นแขนขา หลังจากนั้นผู้ประกอบพิธีจะเชิญผีมาลงและก่อนที่จะมีการถามผีจะยกหม้อหนึ่งลงก่อน คำถามที่ถามกันส่วนใหญ่ก็คือ เด็กที่เพิ่งมาเกิดในบ้าน เป็นใครมาเกิด เป็นคนนั้นคนนี้ใช่ไหม ถ้าใช่ หม้อหนึ่งก็จะโขกลงกับพื้น แต่ถ้าไม่ใช่ก็ไม่โขก แล้วถามต่อไปว่า ต้องการให้เด็กที่เกิดใหม่มีชื่ออะไรหรือไม่ ต้องการจะให้ เปลี่ยนเป็นชื่ออะไร เชื่อว่าการเปลี่ยนให้เด็กเสียใหม่จะทำให้เด็กทารกนั้นหยุดร้องไห้ผีเอาเด็กซ่อน ในสมัยก่อน คนโบราณจะห้ามเด็กเล่นซอหนา หรือแอบสีกันในเวลาพลบค่ำและเวลากลางคืน โดยเฉพาะในที่ลับตาคน ถ้าลูกไม่เชื่อฟังก็จะถูกดูและทำโทษ ที่เป็นเช่นนี้ เพราะเชื่อว่า ผีชอบอำเอาเด็กไปซ่อน ทำให้ผู้ใหญ่มองไม่เห็นตัวเด็กคนนั้น แม้จะส่องไฟตามหา และเดินผ่านเด็กไปมาหลายรอบก็มองไม่เห็น หรือกลัวจะพบต้องใช้เวลานานในการค้นหา บางครั้งอาจทำให้เด็กถึงแก่ชีวิตไปเลยก็มี ซึ่งเรื่องนี้เด็กที่เคยถูกผีอำเล่าให้

ฟังว่า เห็นผู้ใหญ่สองไฟเดินผ่านไปผ่านมา จะเรียกหรือแสดงตัวก็ไม่ได้ เนื่องจากพูดไม่ออกและ ขยับเขยื้อนตัวไม่ได้

1.6 ผ้าขึ้นตีนจก

การทอผ้าเป็นหัตถศิลป์ที่แสดงถึงภูมิปัญญาที่เฉลียวฉลาด ความเพียรพยายามของมนุษย์ที่จะนำเส้นใยจากวัสดุมาถักทอเป็นผืนผ้า มีลวดลายสีสันทงามสะดุดตาแก่ผู้พบเห็น เป็นภูมิปัญญาที่ถ่ายทอดกันมาจากบรรพบุรุษ จากรุ่นปู่ ย่า ตา ยาย และส่งต่อมายังรุ่นลูก รุ่นหลาน ปงบอกถึงชาติ ตระกูลที่สืบเชื้อสายต่อๆ กันมา โดยเฉพาะการทอผ้าเป็นวิถีหนึ่งของชาวไทยพวน ตำบลหาดเสี้ยว อำเภอศรีสขานาลัย จังหวัดสุโขทัย ในสมัยก่อนหญิงสาวไม่ได้เล่าเรียนหนังสือกัน เมื่อเติบโตขึ้นพอที่จะช่วยพ่อ แม่ทำงานได้ ก็ช่วยทำงานทุกอย่าง ตามแต่พ่อ แม่ จะมอบหมายให้ทำ เช่น ตักน้ำ ต่ำข้าว เลี้ยงน้อง เป็นต้น ส่วนมากเวลากลางคืนก็ฝึกหัดทำฝ้าย ซึ่งเป็นขั้นตอนก่อนที่จะลงมือทอให้ได้ผ้าเป็นผืน ใครมีงานฝ้ายชนิดไหนทำก็นำฝ้ายพร้อมอุปกรณ์การทำฝ้ายมารวมกลุ่มทำกันเป็นพวกๆ แต่ละพวกจะมีอายุรุ่นราวคราวเดียวกัน วิธีการทำ คือ จุดไฟไว้ตรงกลาง แล้วนั่งล้อมวงกันทำ มือก็ทำไป ปากก็คุยกันไปอย่างสนุกสนาน ถ้ามีชายอายุรุ่นราวคราวเดียวกันมาเที่ยวและคุยด้วย ก็ยิ่งเพิ่มความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น งานทำฝ้ายรู้สึกจะไม่ได้ผลเท่าไร ดูเหมือนจะเอางานทำฝ้ายเป็นเครื่องบังหน้ามาทำร่วมกัน เพราะมุ่งหวังจะมาคุยเล่นกัน เพื่อความสนุกสนานมากกว่า จึงไม่มีใครมาร่วมกันทำ เมื่อรับประทานอาหารเย็นเสร็จ ต่างคนต่างรีบมา ใครมาถึงก่อนก็จุดไฟไว้คอยเพื่อน ไม่มีใครเกียจจนเอาวัดเอาเปรียบกัน ส่วนพื้นสำหรับจุดไฟนั้นเขาก็พร้อมใจกันไปหาจากป่าในเวลากลางวัน เป็นไม้ไผ่แห้งตายซาก เรียกว่า "หลัว" ไปเอามาคราวหนึ่งใช้ได้หลายวัน การทำฝ้ายร่วมกันเช่นนี้ เรียกว่า "ลงช่วง" ส่วนหญิงสาวรุ่นใหญ่ซึ่งมีความชำนาญในการทอผ้าแล้วจะทออยู่บนบ้านบ้าง ใต้ถุนบ้านบ้าง สุดแล้วแต่ตั้งที่ทอผ้าไว้ที่ไหนก็ไปทอที่นั่น สำหรับผ้าที่ทอนั้นมีหลายประเภท เช่น ผ้าขึ้นตีนจก ผ้าขาวผ้า ผ้าหม่ม ในที่นี้จะกล่าวถึง "ผ้าขึ้นตีนจก" ผ้าขึ้นตีนจกของชาวพวนบ้านหาดเสี้ยวมีมานานนับศตวรรษแล้ว ลักษณะพิเศษที่แตกต่างจากกลุ่มผ้าขึ้นของไทยอื่นๆ คือ รายละเอียดในการออกแบบโครงสร้างและลวดลายบนผืนผ้าขึ้น แม้แต่ในพื้นที่ตำบลหาดเสี้ยวเดียวกัน ความแตกต่างของโครงสร้างและลวดลายที่ปรากฏบนผืนผ้าจะไม่เหมือนกัน คำกล่าวของผู้เฒ่าผู้แก่ที่บอกว่า "ผ้าขึ้นตีนจก สามารถบอกแหล่งกำเนิดกลุ่มชนชาติพันธุ์ว่ามาจากกลุ่มใด หมู่บ้านใดได้เป็นอย่างดี" ในสมัยก่อนผ้าขึ้นตีนจก เป็นผ้าขึ้นที่ทอขึ้นมาไว้ใช้ในโอกาสพิเศษ เกี่ยวกับความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณีของชาวพวนหาดเสี้ยว เช่น งานทำบุญ งานนักขัตฤกษ์ งานเทศกาลและพิธีการสำคัญ และในกระบวนการทอผ้าทั้งหมด ทุกประเภท ผ้าขึ้นตีนจก เป็นสิ่งที่ประณีตสวยงามที่สุดและยังแฝงไว้ด้วยความเชื่อและขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงามของชาวพวนหาดเสี้ยวไว้อีกด้วย ผ้าขึ้นตีนจก ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ 1. หัวขึ้น

คือส่วนบนของผ้าจีน 2.ตัวจีนคือส่วนกลางของผ้าจีน 3.ตีนจีนคือส่วนล่างของผ้าจีน ความหมายของผ้าจีนตีนจก ขึ้นหมายถึงผ้าที่ทอเป็นถุง ตีนหมายถึงโครงสร้างส่วนล่างที่ประกอบเป็นผ้าถุง จก หมายถึงควักหรือล้วงด้วยมือ ในที่นี้หมายถึง อากาที่ใช้ขนเม่นชนิดที่แข็ง แยกเส้นด้ายยืนของถุง สอดขึ้น หรือล้วงลงไปตามเส้นด้ายยืนที่แยกนั้น ควักเอาด้ายหรือไหมซึ่งอยู่ข้างล่างขึ้นมาข้างบน แล้วแยกเส้นด้ายยืนที่อื่นอีก กดเส้นด้ายหรือไหมซึ่งควักขึ้นมาขึ้นลงไปข้างล่างอีก ทำเช่นนั้นตลอดความกว้างของด้ายยืน เพื่อให้ได้ลวดลายตามต้องการ แล้วก็ทอสลับก้นไปจนกว่าจะเสร็จเป็นตีนผ้าจีน เมื่อทอเสร็จแล้วก็ทอตัวผ้าจีน ซึ่งมีสีและลวดลายเหมาะสมกันตามที่มีกำหนด กฎเกณฑ์ไว้เป็นคู่สำหรับตีนนั้นๆ เสร็จแล้วก็เอาตีนและตัวผ้าจีนมาเย็บติดต่อกันเป็นผ้าจีนสำเร็จรูป ใช้นุ่งได้เลย เรียกว่า "ผ้าจีนตีนจก"หญิงสาวจะต้องผ่านการฝึกหัดทอผ้าจีนตีนจกด้วยกันทุกคน เป็นอันว่าหญิงสาวทุกคนจะต้องมีผ้าจีนตีนจกเก็บไว้นุ่งเวลามีงานออกหน้าออกตาเป็นครั้งคราว ไม่ใช่นุ่งพริ้วเพื่อ ส่วนมากจะนุ่งเวลาไปทำบุญที่วัด ใครไม่มีผ้าจีนตีนจกนุ่งจะต้องอายเพื่อนฝูง เพราะสื่อแสดงว่าตนเป็นคนเกียจคร้าน ไม่เอาการเอางาน แม้แต่บรรดาหนุ่มๆ ก็ไม่สนใจมอง เนื่องด้วยการทอผ้าจีนตีนจกนี้ ต้องใช้ความเพียรพยายามและความละเอียดลออมาก ทั้งต้องใช้เวลานานมาก ดังนั้น ผ้าจีนตีนจกนี้จึงเป็นสัญลักษณ์ของผู้นุ่งว่า เป็นคนขยันหมั่นเพียร ผู้ที่ได้ฝึกหัดทอผ้าจีนตีนจกแล้วทำให้มีความรู้ความสามารถที่จะทอผ้าอื่นๆ ได้ มีความเป็นสาวโดยสมบูรณ์พร้อมที่จะแต่งงานมีสามีเรือนได้ และจะเป็นแม่บ้านแม่เรือนที่ดีด้วย

การทอผ้าแบบโบราณของชาวไทยพวน แต่เดิมจะปลูกฝ้าย และนำฝ้ายมานับด้วยมือ เรียกว่า ฝ้ายเข็น และย้อมสีธรรมชาติ ในการทอผ้า สีที่ใช้ในการทอผ้าส่วนมากจะเป็นสีแท้ (สีเข้ม) ซึ่งปัจจุบัน การเข็นฝ้ายนั้นหาดูได้ยาก เพราะส่วนใหญ่จะใช้ฝ้ายจากโรงงาน ทำให้กระบวนการบางอย่างในการทอผ้าค่อยๆหายไป ดังนั้น เราเป็นผู้สืบทอดภูมิปัญญา ควรจะอนุรักษ์ไว้ซึ่งกรรมวิธีการทอผ้าแบบดั้งเดิม ซึ่งขั้นตอนการทอผ้าแบบโบราณ เริ่มจากการตุ๋นฝ้าย (การตากดอกฝ้าย) คือ การนำปุ๋ยฝ้ายจากต้นฝ้ายมาผึ่งแดดโดยใช้แสง เพื่อให้ปุ๋ยฝ้ายแห้งและเลือกเอาขยะออกจากนั้นการอ้วฝ้าย คือ การนำปุ๋ยฝ้ายที่เลือกขยะออกแล้ว มาหีบเอาเมล็ดออกโดยใช้อ้วและการยั้งฝ้าย คือ การนำปุ๋ยฝ้ายที่ได้ มาติดด้วยกงฝ้าย เพื่อให้ปุ๋ยฝ้ายละเอียดกลายเป็นเนื้อเดียวกัน และการล้อมฝ้าย คือ การนำปุ๋ยฝ้ายที่ละเอียดแล้วมาล้อมเป็นแท่งกลม ยาวประมาณ 1 เซนติเมตร เส้นผ่าศูนย์กลาง ประมาณ 1 เซนติเมตร ฝ้ายกลมแท่งนี้เรียกว่า ล้อมฝ้าย และ การเข็นฝ้าย คือ การนำล้อมฝ้ายมาเข็น เพื่อให้เป็นเส้นด้าย ด้วยหลาและการเปียฝ้าย คือ การนำฝ้ายที่เข็นแล้วออกจากหลา ด้วยเปีย เพื่อทำฝ้ายให้เป็น กำ หรือ ใจและการเข้าน้ำข้าวฝ้าย (การลงน้ำข้าว) คือ การนำฝ้ายที่เป็นกำ หรือ ใจ ไปย้อมสี ก่อนนำไปลงน้ำข้าว (น้ำที่รินจากหม้อหุงข้าว) เพื่อให้เส้นฝ้าย

เหนียวไม่ขาดง่ายและการตากฝ้าย คือ การนำฝ้ายที่ลงน้ำข้าวแล้วมาทำความสะอาดโดยใช้ไม้ตีผงข้าวสุกออก ก่อนนำไปตากแดดให้แห้งและการกวักฝ้าย คือ การนำฝ้ายที่แห้งแล้วมากวัก เพื่อจัดเรียงเส้นฝ้ายใหม่ให้ยาวติดต่อกัน และการคั้นนูก คือ การนำฝ้ายที่กวักแล้วไปคั้นเป็นเครือ ด้วยมือ เรียกว่า เครือนูกและ การสีนูก คือ การนำเครือนูกมาสีต่อใส่ฟืม เพื่อต่อฝ้ายยืน และ การยั้งนูก คือ การนำเครือนูกที่สีต่อฝ้ายยืนแล้วมาชิงในก่ เพื่อเตรียมทอและสอดท่าย การปั่นหลอด คือ การกรอด้วยใส่ไม้ก้อหลอดแล้วนำมาใส่กระสวย เพื่อเตรียมทอ เมื่อครบทั้ง 13 ขั้นตอนแล้วก็สามารถทอผ้าได้ ซึ่งการทอผ้าตีนจก จะต้องใช้ชนม่น ในการจก การทอผ้ายกดอก ต้องมีการเก็บลายก่อน และขณะทอ จะใช้ไม้แป้นชิด ยกตามลวดลาย เพื่อสอดด้ายพุ่ง ให้เกิดลวดลาย เป็นต้น

1.7 อาหารพื้นเมืองลับแล

1.7.1 ข้าวพันผัก เป็นอาหารง่าย ๆ ที่หาทานได้ทั่วไปในเมืองลับแลแห่งนี้ เพราะเป็นอาหารที่มีการทำกันอย่างแพร่หลายมาตั้งแต่โบราณ โดยจะนำแป้งที่หมักแล้วมาทำเป็นแผ่นๆ คล้ายกับข้าวเกรียบปากหม้อ แต่เนื้อแป้งนั้นจะเหนียวนุ่มคล้ายขนมจีนแต่ให้ความรู้สึกหนุบหนับ นุ่มลิ้นมากกว่า ส่วนไส้ด้านในก็จะเป็นผักนานาชนิด เป็นที่ถูกอกถูกใจคนชอบทานผักและรักสุขภาพกันถ้วนหน้าวิธีการทำข้าวพันผัก เริ่มจากใช้หม้อต้มน้ำเดือดๆ ซึ่งผ้าขาวบางไว้เหมือนทำข้าวเกรียบปากหม้อ จากนั้นตักน้ำแป้ง(ซึ่งหมักไว้แล้ว)ละเลงลงบนผ้าขาวบาง ปิดฝาหม้อรอให้แป้งสุก พอแป้งสุกใส่ผักนานาชนิดลงไป หรือบางสูตรก็จะใส่หมูสับรวนสุกลงไปด้วย ปิดฝาอบต่ออีกสักพัก จากนั้นจึงตลบแผ่นแป้งขึ้นมาพับเป็นสี่เหลี่ยม เสริฟพร้อมกับน้ำจิ้มซีอิ๊วปรุงรสเค็มหวานเปรี้ยว ข้าวพันผักมีอยู่หลายสูตรด้วยกัน แต่ถ้าแบบดั้งเดิมจะนำข้าวพันผักที่สุกแล้วมาราดด้วยน้ำซอสสูตรพิเศษ ซึ่งมีรสชาติหวานมันเค็ม เมื่อตักเข้าปากไปรสชาติของน้ำซอสและเนื้อแป้งที่มีกลิ่นหอมเป็นเอกลักษณ์นั้นเข้ากันได้เป็นอย่างดี ส่วนสูตรประยุกต์ก็จะมีหลากหลายรูปแบบ ทั้งข้าวพันผักไข่ดาว ข้าวพันผักใส่ไข่(ตีผสมลงในแป้ง) หรือ ข้าวพันสุกี้ ก็ได้อารมณ์ไปอีกแบบ

1.7.2 ข้าวแคบ เป็นอาหารว่างชนิดหนึ่ง ที่มีวิธีทำคล้ายข้าวเกรียบปากหม้อ แต่การทำข้าวแคบ เป็นการนำเอาแผ่นแป้งไปตากแดดให้แห้ง ทำให้สุกโดยบั้งหรือทอด นิยมเก็บไว้รับประทานในงานเทศกาลสำคัญ เช่น ปีใหม่เมือง งานบวชลูกแก้ว งานปล่อยหลวง ปัจจุบัน ยังนิยมรับประทานกันอยู่ มีขายทั่วไปในท้องตลาดในภาคเหนือ

1.7.3 ลอดช่องเค็ม อาหารพื้นบ้านอุตรดิตถ์ เป็นอาหารที่ทำกันมาตั้งแต่สมัยโบราณมีมาตั้งแต่สมัยบรรพบุรุษ นิยมทำกันในครัวเรือน ต่อมาเป็นที่นิยม ทำให้มีคนทำออกมาขายขายดิบขายดี จึงขายต่อมาเรื่อยๆ มีลักษณะคล้ายข้าวย่ำของทางภาคใต้

1.7.4 หมี่พัน ทำจากข้าวเหนียวดิบแช่น้ำค้างคืน แล้วไม่ให้ละเอียดจนได้เป็นแป้งข้าวเหนียว ไม่ต้องทับน้ำ นำแป้งเหลว ๆ ที่ไม่ได้มาผสมกับเกลือให้ออกรสเค็มเล็กน้อยบางสูตรเติม

งาค่า พริก กุ้งแห้ง ผักชีฝรั่ง หรือใส่สีอื่นต่าง ๆ ที่ได้จากธรรมชาติลงไป เช่น สีจากดอกอัญชัน สีจากใบเตย เป็นต้น จากนั้นนำไป "ไล้" (ไล้ คือการละเลงแป้งบนผ้าที่หุ้มปากหม้อน้ำเดือด คล้ายกับการทำ ข้าวเกรียบปากหม้อ) ให้เป็นแผ่นกลมบาง พอแป้งสุกใช้พายที่เหลาจากไม้ไผ่เป็นแผ่นบาง แซะแป้งขึ้นมา นำไปพักบนแผ่นหญ้าคา (แผ่นหญ้าคา คือการนำหญ้าคามามัดเรียงต่อกันให้เป็นแผ่นยาวไว้สำหรับมุงหลังคา) แล้วตากแดดประมาณ 2 วันจนแป้งแห้ง แคะแป้งออกจากแผ่นหญ้าคาเก็บใส่ถุงพลาสติกมัดปากถุงให้สนิท นำไปพันหมี่หรืออีกเป็นชิ้นพอรับประทานเล่น

1.8 สวนผลไม้

การทำสวนทุเรียนของชาวลับแลแต่เดิมนั้นจะปลูกรวมในสวนกลางсадและผลไม้ อื่นๆ โดยนำเมล็ดไปปลูกไว้ตามพื้นที่ข้างบ้านเรือนที่อยู่อาศัยโดยการขั้วงหรือยิงเมล็ดกลางсад และเมล็ดทุเรียนด้วยคันสวน (อุปกรณ์ในการล่าสัตว์อย่างหนึ่งคล้ายธนู) โดยการตัดแปลงสายคันสวน ให้สามารถยิงเมล็ดทุเรียนหรือกลางсадขึ้นไปบนภูเขา ซึ่งเป็นภูเขาดินที่มีความชุ่มชื้นตลอดปี ซึ่งทุเรียน-กลางсадก็จะงอกและเจริญเติบโตขึ้นมาเอง ไม่มีระยะเวลาปลูกที่เป็นระเบียบเหมือนสวนผลไม้ของที่อื่น แต่จะปล่อยให้ต้นทุเรียน-กลางсад เติบโตขึ้นเองตามธรรมชาติ โดยชาวบ้านจะไม่โค่นต้นไม้อื่นข้างนั้น จะเห็นได้ว่าสวนทุเรียน-กลางсад ของเมืองลับแลเป็นสวนผลไม้ที่แปลกไม่เหมือนที่อื่น คือ จะขึ้นอยู่ตามภูเขาทั่วไป ทั้งใกล้เขาจนกระทั่งถึงยอดเขา มองขึ้นไปก็เหมือนป่าไม้ตามธรรมชาติ และเป็นสวนผลไม้ที่ไม่มีรั้วกัน แต่ชาวบ้านจะรู้กันเองว่าตรงนี้ตรงนั้นใครเป็นเจ้าของ ลักษณะเช่นนี้จึงอาจถือได้ว่ามีเพียงที่นี่เท่านั้นเป็นแห่งเดียวในประเทศไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งชาวสวนที่นี่ได้รับการส่งเสริมในเรื่องของการดูแลสวนแบบธรรมชาติหรือชีววิถี โดยไม่มีการใช้ปุ๋ยและยาฆ่าแมลง เพื่อหลีกเลี่ยงอันตรายจากสารเคมีที่ตกค้างในผลไม้ และเป็นการรักษาสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติเอาไว้อีกทางหนึ่งด้วยการเก็บทุเรียนพื้นเมืองของชาวลับแลในสมัยก่อนนั้นส่วนใหญ่แล้วจะปล่อยให้ทุเรียนที่สุกร่วงจากต้นลงมาเองแต่ที่ตัดมาปอกก็มีบ้างเป็น ส่วนน้อย ทั้งนี้ก็เพราะสาเหตุที่ว่าต้นทุเรียนขึ้นอยู่ตามภูเขาสูง ทุเรียนบางต้นก็สูงใหญ่มากจนชาวบ้านไม่สามารถปีนขึ้นไปตัดผลได้ โดยก่อนที่จะถึงหน้าทุเรียนแก่และสุกร่วงลงสู่พื้นนั้นชาวสวนจะแผ้วถางหญ้าและต้นไม้เตี้ยๆ ที่ขึ้นรอกอยู่ตามพื้นดินด้านล่างให้เตียน บางสวนที่มีพื้นที่ชันมากเจ้าของสวนก็จะสานไม้ไผ่เป็นแผงทำเป็นรั้วกันไว้ไม่ให้ผลทุเรียนกลิ้งเข้าไปในพื้นที่สวนของคนอื่น และสะดวกในการเก็บด้วย เพราะทุเรียนเมื่อร่วงจากต้นแล้วก็จะกลิ้งมารวมกันที่บริเวณแผงไม้ไผ่ที่สร้างกันเอาไว้ ซึ่งชาวบ้านจะมาเก็บเอาในตอนเช้าตรู่โดยจะนำทุเรียนใส่ตะกร้าหรือตะกร้าแล้วหาบลงจากสวนไปขายในหมู่บ้านหรือในตลาดจากนั้นจะมีพ่อค้าคนกลางทั้งภายในจังหวัดอุตรดิตถ์และต่างจังหวัดมารับซื้อไปขายต่อ การปลูกทุเรียนจากเมล็ดซึ่งถือว่าเป็นทุเรียนพันธุ์พื้นเมืองของชาวลับแล ทำให้ทุเรียนแต่ละต้นมีคุณภาพที่แตกต่างกันไป ทั้งที่กลายพันธุ์ไปเป็นทุเรียนที่มีคุณภาพ

ดีกว่าเดิมและเลวกว่าเดิม ด้วยเหตุนี้เองเมื่อปี 2520 และ 2521 จังหวัดอุตรดิตถ์จึงได้ร่วมกับกรมวิชาการเกษตรและกรมส่งเสริมการเกษตร จัดประกวดทุเรียนที่ปลูกจากเมล็ดหรือทุเรียนพันธุ์พื้นเมืองขึ้นที่อำเภอลับแล เพื่อค้นหาทุเรียนพื้นเมืองต้นที่มีคุณภาพดีที่สุดเพื่อที่จะรักษาทุเรียนคุณภาพดีต้นนั้นไว้ พร้อมกับดำเนินการขยายพันธุ์ให้มีทุเรียนคุณภาพดีเพิ่มมากขึ้นต่อไป ทุเรียนพันธุ์หลง-หลินลับแลได้กำเนิดขึ้นจากการประกวดนั่นเอง

1.9 สถานที่ท่องเที่ยว

1.9.1 น้ำตกแม่พูล อยู่ที่หมู่ 4 บ้านต้นเกลือ ตำบลแม่พูล เป็นน้ำตกที่เกิดจากการตกแตงธารน้ำ โดยการเทปูนให้น้ำไหลลดหลั่นจากบนเขาสูงลงมา ดูคล้ายน้ำตกธรรมชาติ สูงหลายชั้น สภาพโดยรอบร่มรื่น บริเวณใกล้ๆ น้ำตกเป็นสวนกลางสาธาณบริเวณน้ำตกมีร้านจำหน่ายของที่ระลึก ร้านอาหารและที่จอดรถให้บริการการเดินทางจากอำเภอเมืองถึงอำเภอลับแลระยะทางรวมประมาณ 8 กิโลเมตร

1.9.2 หนองพระแล เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ สวนสาธารณะหนองพระแล มีพื้นที่ประมาณ 134 ไร่ พื้นที่เป็นอ่างเก็บน้ำธรรมชาติประมาณ 80 ไร่ พื้นดิน 54 ไร่ มีปลาหลากหลายพันธุ์ เป็นที่พักผ่อนหย่อนใจ และเป็นสถานที่ออกกำลังกาย

1.10 เทรนด์เที่ยวไทยเท่

ททท.ปลูกกระแสเที่ยวไทย เปิดตัวโครงการเที่ยวไทยเท่ เทรนด์ใหม่เที่ยวไทยชวนคนไทยออกไปออกแบบความเท่ทั่วไทย สร้างทัศนคติ และแนวแนวคิดให้นักท่องเที่ยวรุ่นใหม่เกิดความรู้สึกว่าเป็นเจ้าถิ่นที่แท้จริง เท่กับเท่ พร้อม 10 SETTER นำทีมโดย นาย ภูมิกร เสียงสมบูรณ์, กรรณ สวัสดิวัตน์ ณ อยุธยา มาร่วมสร้างแรงบันดาลใจผ่านภาพยนตร์สั้นเที่ยวไทยเท่ฉบับพิเศษ พร้อมผลิตสตู๊ปเที่ยวไทยเท่ 9 ตอน คาดตลอดโครงการสามารถสร้างการรับรู้ได้กว่า 10 ล้านคน ปลูกกระแสเที่ยวไทยในกลุ่มคนรุ่นใหม่ หรือเจเนอเรชัน (Gen Y)ชวนคนไทยมาร่วมเป็น SETTER ออกแบบมุมมองเที่ยวเท่ในสไตล์ของตัวเอง ด้วยการเที่ยวเมืองไทย สร้างสรรค์กิจกรรมไทยเท่ ออกไปค้นหาและนำเสนอมุมมองความหลากหลายทั่วไทยไม่ว่าจะเป็นเรื่อง

1. แต่งเท่ การผสมผสานแฟชั่นผ้าถิ่นร่วมสมัย ไปท้องถิ่นไหนก็หยิบเสื้อผ้าท้องถิ่นมาประยุกต์
2. กินเท่ อาหารถิ่นสูตรพิเศษที่ไม่ได้หากินที่ไหนก็ได้
3. ทำเท่ เที่ยวแบบลึกซึ่งต้องสัมผัสให้ถึงของดีท้องถิ่น ร่วมเรียนรู้ และลงมือทำด้วยตนเอง
4. มุมเท่ สะพายกล้อง แบกเป้ ออกไปเปิดมุมมองใหม่ให้โลกรู้
5. ซิลล์เท่ ดื่มด่ำบรรยากาศเก่าแก่ ณ ร้านเท่ประจำถิ่น
6. ซ้อปเท่ เที่ยวเมืองไทยทั้งที ต้องซ้อปของดีประจำถิ่น
7. ไปมาเท่ เลือกพาหนะเท่ๆ เอกลักษณะท้องถิ่นไม่ซ้ำใคร

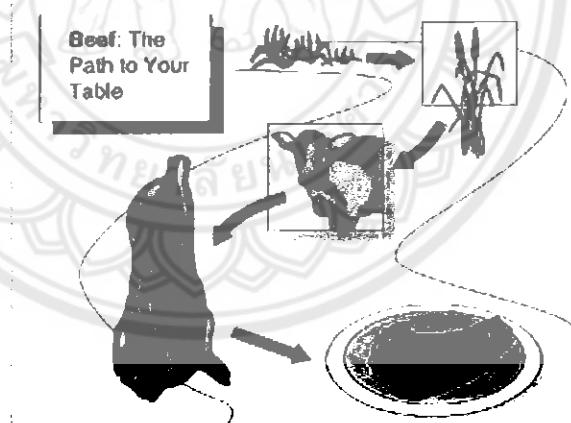
8. เทศกาลเท่ แฟงตัวไปสัมผัสประเพณีพื้นบ้านแบบคนถิ่น
9. แลกความเท่ จับเช้าแลกเปลี่ยนมุมมองใหม่ กับปราชญ์พื้นบ้าน
10. ใจเท่ เทียวเมืองไทย ด้วยคิดใจรักษ์เมืองไทย

2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ

2.1 หลักการออกแบบสิ่งพิมพ์

การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ไม่ว่าจะเป็นการจัดทำด้วยวิธีใดก็ตาม ต้องมีความสวยงามดึงดูดความสนใจให้ความชัดเจนในเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารออกไป จะต้องคำนึงถึงหลักการออกแบบสิ่งพิมพ์เพื่อให้การจัดองค์ประกอบในแต่ละหน้ามีความโดดเด่น สะดุดตาต่อผู้พบเห็นหลักการออกแบบสิ่งพิมพ์ (Principle of Design) หมายถึง การนำองค์ประกอบมูลฐานมาจัดหรือรวบรวมเข้าด้วยกันอย่างมีระบบในงานออกแบบ (ศิริพงษ์ พยอหม่อม, 2537 หน้า 55) ไม่ว่าจะเป็นตัวอักษรที่เป็นเนื้อหา ภาพประกอบหรือแม้แต่พื้นที่ว่างก็ตาม หลักการออกแบบสิ่งพิมพ์ควรคำนึงถึงเกณฑ์ ดังนี้

2.1.1 ทิศทางการและการเคลื่อนไหว (Direction & Movement)



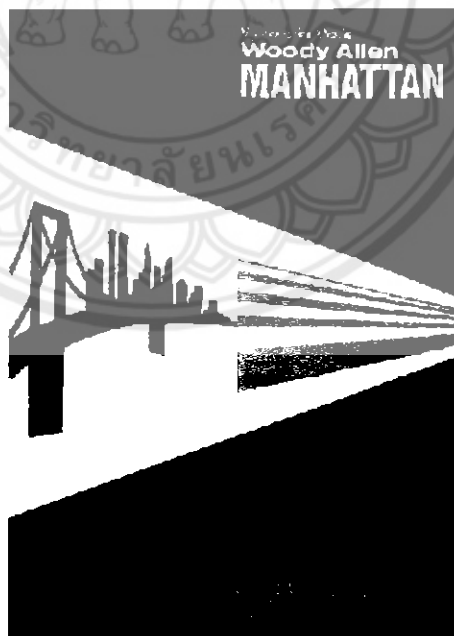
ภาพที่ 1 : ทิศทางการและการเคลื่อนไหว

เมื่อผู้รับสารมองดูสื่อสิ่งพิมพ์ การรับรู้เกิดขึ้นเป็นลำดับตามการมองเห็น กล่าวคือเกิดขึ้นตาม การกวาดสายตจาก องค์ประกอบหนึ่งไปยังอีกองค์ประกอบหนึ่ง จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ที่จะต้องมีการดำเนินการวางแผน กำหนดและชักจูงสายตาของผู้รับสารให้เคลื่อนไหวไปในทิศทางที่ถูกต้องตามลำดับ ขององค์ประกอบที่ต้องการให้รับรู้ก่อนหลัง โดยทั่วไปหากไม่มีการสร้างจุดเด่นขึ้นมา

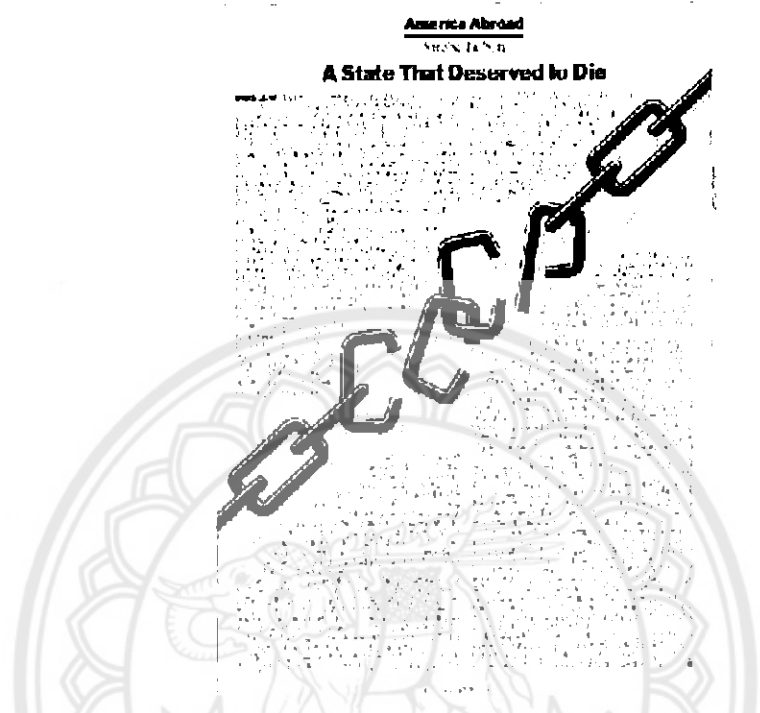
สายตาของผู้รับสารจะมองดูหน้ากระดาษที่เป็นสื่อพิมพ์ในทิศทางของตัวอักษรซี (Z) ในภาษาอังกฤษ คือ จะเริ่มมองที่มุมบนด้านขวา แล้วไล่ลงมายังมุมล่างด้านซ้าย ไปจบที่มุมล่างด้านขวาตามลำดับ การจัดองค์ประกอบที่สอดคล้องกับธรรมชาติของการมองนี้ เป็นส่วนช่วยให้เกิดการรับรู้ตามลำดับที่ต้องการ

2.1.2 เอกภาพและความกลมกลืน (Unity & Harmony)

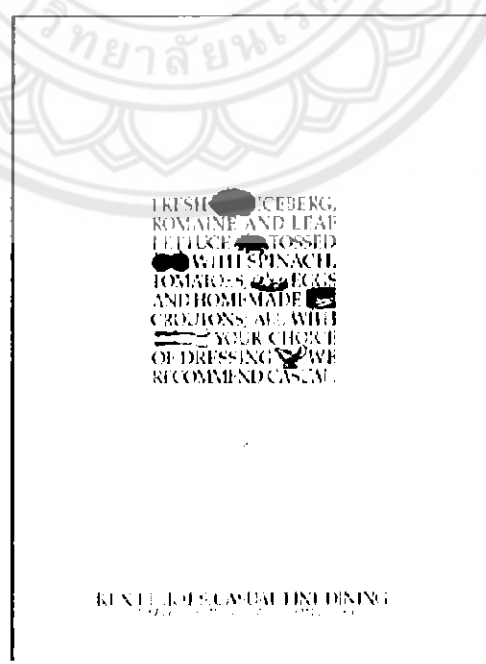
เอกภาพคือความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งในการจัดทำเลย์เอาต์หมายถึงการนำเอาองค์ประกอบที่แตกต่างกันมาวางไว้ใน พื้นที่หน้า กระดาษเดียวกันได้อย่างกลมกลืน ทำหน้าที่สอดคล้องและส่งเสริมกันและกันในการสื่อสารความคิดรวบยอดและบุคลิกภาพของสื่อสิ่งพิมพ์นั้น การสร้างเอกภาพนี้สามารถทำได้หลายวิธี เช่น การเลือกใช้องค์ประกอบอย่างสม่ำเสมอ เช่น การเลือกใช้แบบตัวอักษรเดียวกัน การเลือกใช้ภาพถ่าย ดำทั้งหมด เป็นต้น การสร้างความต่อเนื่องกันให้องค์ประกอบองค์ประกอบ เช่น การจัดให้พาดหัววางกรเว้นพื้นที่ว่างรอบองค์ประกอบทั้งหมดซึ่งจะทำให้พื้นที่ว่างนั้นทำหน้าที่เหมือนกรอบสีขาวล้อมรอบองค์ประกอบทั้งหมดไว้ภายในช่วยให้องค์ประกอบทั้งหมดดูเหมือนว่าอยู่กันอย่างเป็นกลุ่มเป็นก้อน



ภาพที่ 2 : การเลือกใช้องค์ประกอบอย่างสม่ำเสมอ



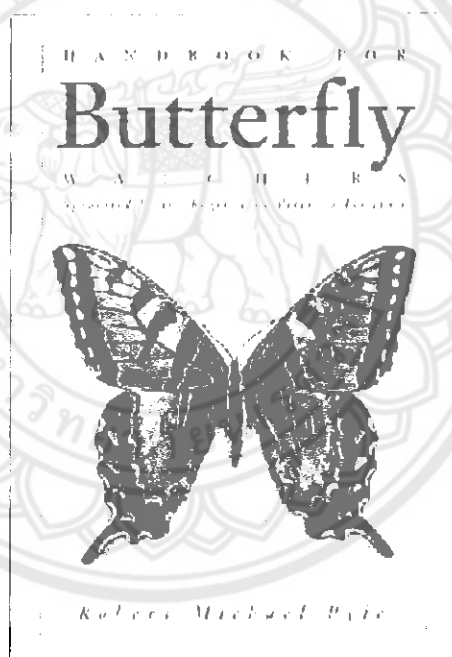
ภาพที่ 3 : การสร้างความต่อเนื่องกันให้องค์ประกอบ



ภาพที่ 4 : การเว้นพื้นที่ว่างรอบองค์ประกอบทั้งหมด

2.1.3 ความสมดุล (Balance)

หลักการเรื่องความสมดุลนี้เป็นการตอบสนองธรรมชาติของผู้รับสารในเรื่องของแรงโน้มถ่วง โดยการจัดวางองค์ประกอบทั้งหมดในพื้นที่หน้ากระดาษ จะต้องไม่ขัดกับความรู้สึกนี้ คือจะต้องไม่ดูเอนเอียงหรือหนักไปด้านใดด้านหนึ่ง โดยไม่มีองค์ประกอบมาถ่วงในอีกด้าน การจัดองค์ประกอบให้เกิดความสมดุลแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะคือ สมดุลแบบสมมาตร (Symmetrical Balance) เป็นการจัดวางองค์ประกอบโดยให้องค์ประกอบในด้านซ้ายและด้านขวาของพื้นที่หน้ากระดาษมีลักษณะเหมือนกันทั้งสองข้าง ซึ่งองค์ประกอบ ที่เหมือนกันใน แต่ละด้านนี้จะถ่วงน้ำหนักกันและกันให้เกิดความรู้สึกสมดุล



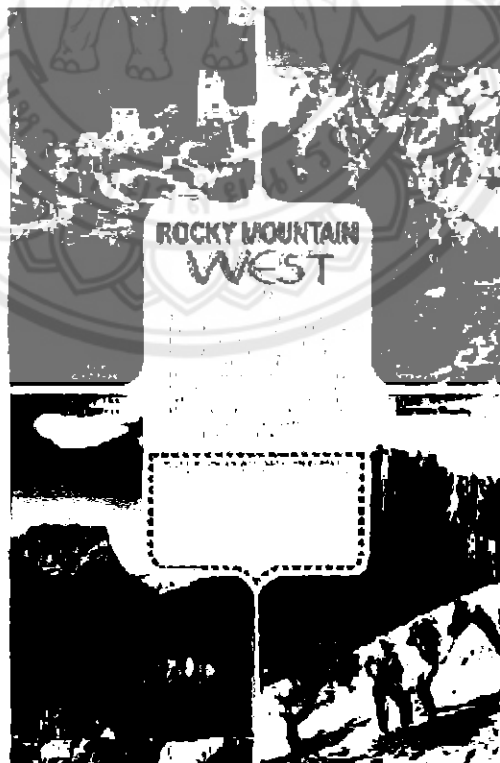
ภาพที่ 5 : สมดุลแบบสมมาตร (Symmetrical Balance)

สมดุลแบบอสมมาตร (Asymmetrical Balance) เป็นการจัดวางองค์ประกอบโดยให้องค์ประกอบในด้านซ้ายและด้านขวาของพื้นที่หน้ากระดาษมีลักษณะไม่เหมือนกันทั้งสองข้าง แม้องค์ประกอบจะไม่เหมือนกันในแต่ละด้าน แต่ก็ถ่วงน้ำหนักกันและกันให้เกิดความรู้สึกสมดุล



ภาพที่ 6 : สมดุลแบบอสมมาตร(Asymmetrical Balance)

สมดุลแบบรัศมี (Radial Balance)เป็นการจัดวางองค์ประกอบ โดยให้องค์ประกอบแผ่ไปทุกทิศทุกทางจากจุดศูนย์กลาง



ภาพที่ 7 : สมดุลแบบรัศมี (Radial Balance)

2.1.4 สัดส่วน (Proportion)

การกำหนดสัดส่วนนี้เป็นการกำหนดความสัมพันธ์ในเรื่องของขนาด ซึ่งมีความสำคัญโดยเฉพาะในหน้ากระดาษของสื่อสิ่งพิมพ์ที่ต้องการให้มีจุดเด่น เช่น หน้าปกหนังสือ เป็นต้น เพราะองค์ประกอบที่มีสัดส่วนแตกต่างกันจะดึงดูดสายตาได้ดีกว่าการใช้องค์ประกอบทั้งหมดในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน ในการกำหนดสัดส่วนจึงต้องพิจารณาองค์ประกอบทั้งหมดในพื้นที่หน้ากระดาษไปพร้อม ๆ กัน ว่าควรจะมีหรือลดองค์ประกอบใด ไม่ใช่ค่อย ๆ ทำไปที่ละองค์ประกอบ



ภาพที่ 8 : สัดส่วน (Proportion)

2.1.5 ความแตกต่าง (Contrast)

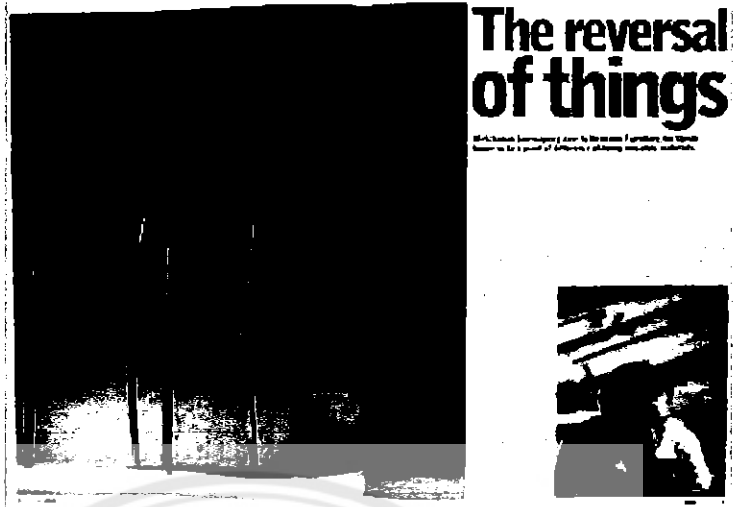
เป็นวิธีการที่ง่ายที่สุด โดยการเน้นให้องค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเด่นขึ้นมาด้วยการเพิ่มขนาดให้ใหญ่กว่าองค์ประกอบอื่น ๆ โดยรอบ เช่น พาดหัวขนาดใหญ่ เป็นต้น ซึ่งโดยธรรมชาติแล้วผู้ดูจะเลือกมองดูองค์ประกอบที่ใหญ่กว่าก่อน ความแตกต่างโดยขนาด เป็นวิธีการที่ง่ายที่สุด โดยการเน้นให้องค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่ง เด่นขึ้นมาด้วย การเพิ่มขนาดให้ใหญ่กว่าองค์ประกอบอื่น โดยรอบ เช่น พาดหัวขนาดใหญ่ เป็นต้น ซึ่งโดยธรรมชาติแล้วผู้ดูจะเลือกมองดูองค์ประกอบที่ใหญ่ ความแตกต่างโดยรูปร่างเป็นวิธีที่เน้นให้องค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเด่นขึ้นมาด้วยการใช้รูปร่างที่แตกต่างออกไปจาก องค์ประกอบอื่นในหน้ากระดาษ เช่น การโคตัดภาพคนตามรูปร่างของร่างกายแล้วนำไปวางในหน้ากระดาษที่มีภาพแทรกเล็กๆ ที่อยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมเป็นต้นความแตกต่างโดยความเข้มเป็นวิธีการที่เน้นให้องค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเด่นขึ้นมาด้วยการใช้

เพิ่มหรือลดความเข้มหรือน้ำหนักขององค์ประกอบนั้นให้เข้มหรืออ่อนกว่าองค์ประกอบอื่นที่อยู่ร่วมกันในหน้ากระดาษ เช่นการใช้ตัวอักษรที่เป็นตัวหนาในย่อหน้าที่ต้องการเน้นเพียงย่อหน้าเดียวในหน้ากระดาษ เป็นต้น ความแตกต่างโดยทิศทางทิศทาง เป็นวิธีการที่เน้นให้องค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเด่นขึ้นมาด้วยการวางองค์ประกอบที่ ต้องการจะเน้นนั้นให้อยู่ในทิศทางที่แตกต่างจากองค์ประกอบอื่นๆ ที่อยู่ร่วมกัน ในหน้ากระดาษเช่น การวางภาพเชิง 45 องศา ในหน้ากระดาษที่เต็มไปด้วยตัวอักษรที่เรียง เป็นแนวนอน เป็นต้น



ภาพที่ 9 : ความแตกต่างโดยขนาด

ภาพที่ 10 : ความแตกต่างโดยรูปร่าง



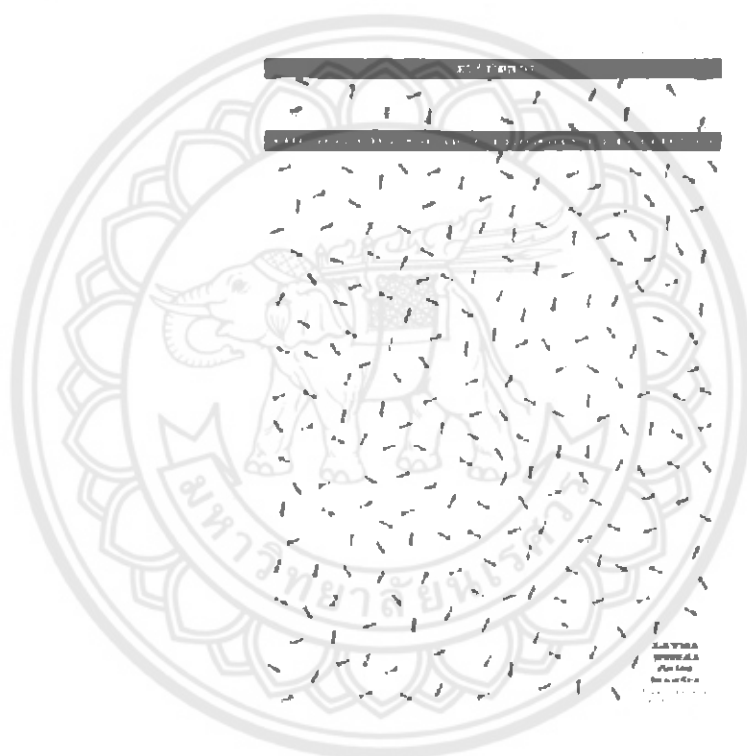
ภาพที่ 11 : ความแตกต่างโดยความเข้ม



ภาพที่ 12 : ความแตกต่างโดยทิศทาง

2.1.5 จังหวะ สีสัน และการซ้ำ (Rhythm & Repetition)

การจัดวางองค์ประกอบหลาย ๆ ชิ้นโดยกำหนดตำแหน่งให้เกิดมีช่องว่างเป็นช่วง ๆ ตอน ๆ อย่างมีการวางแผนล่วงหน้า จะทำให้เกิดจังหวะและสีสันขึ้น และหากว่าองค์ประกอบหลาย ๆ ชิ้นนั้นมีลักษณะซ้ำกันหรือใกล้เคียงกัน ก็จะเป็นการเน้นให้เกิดจังหวะและสีสัน ได้ชัดเจนยิ่งขึ้นลักษณะตรงกันข้ามกับแบบแรก จังหวะและสีสันทะลุกลามนี้จะก่อให้เกิดความรู้สึก ที่ตื่นเต้นดูเคลื่อนไหวและมีพลัง



ภาพที่ 13 : จังหวะ สีสัน และการซ้ำ (Rhythm & Repetition)

2.2 เลย์เอาท์ (Layout)

เลย์เอาท์ (Layout) คือการจัดวางภาพ ตัวอักษรตลอดจนสิ่งประกอบอื่น ๆ เพื่อประกอบกันเป็นหน้าแต่ละหน้าของงานพิมพ์อย่างคร่าว ๆ เพื่อเป็นแนวในการจัดทำต้นฉบับงานพิมพ์ ใช้ทดสอบปฏิบัติการต่อการดึงดูและการนำสายตาของผู้ดูต่อสิ่งพิมพ์ที่จะเตรียมจัดทำขึ้น ไม่มีกฎตายตัวในการจัดทำเลย์เอาท์ สิ่งที่ต้องคำนึงถึงคือ เลย์เอาท์ที่จะช่วยให้ผู้ดูผ่านสายตาไปบนงานพิมพ์ได้อย่างง่ายดาย มีความน่าสนใจ น่าติดตาม แต่ถ้าเป็นไปในทางตรงข้ามคือผู้ดูต้องประสบกับความยากลำบากในการดูงานพิมพ์นั้น ก็อาจลงท้ายด้วยการเลิกดูไปเลย ในการทำเลย์เอาท์นั้น ควรจัดลำดับความสำคัญของสิ่งที่จะนำเสนอ ควรทำให้สิ่งที่จะนำเสนอมีความชัดเจนและเรียงตามลำดับความสำคัญ

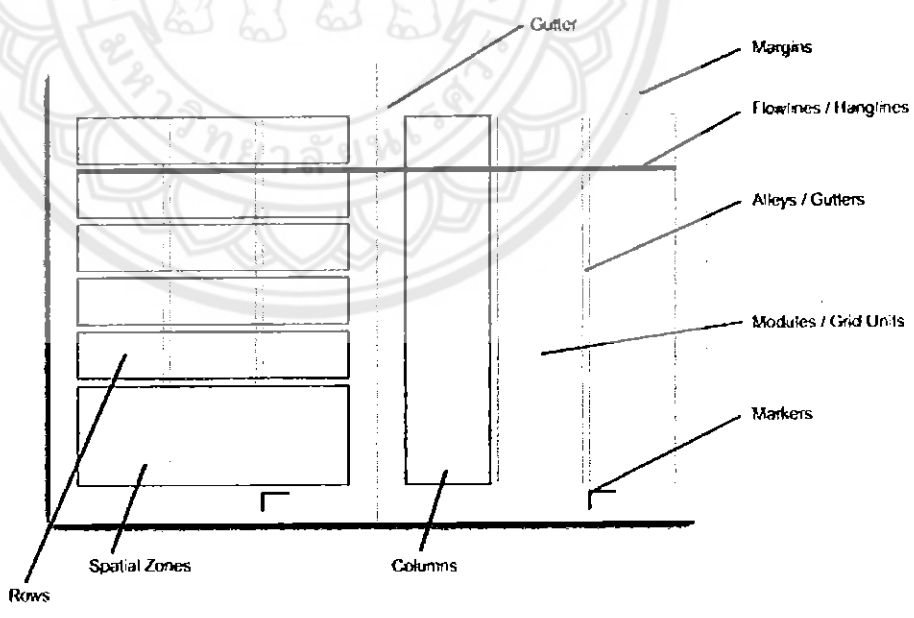
ข้อแนะนำในการทำเลย์เอาท์

1. ศึกษาภาพรวมของงาน สิ่งพิมพ์ที่กำลังจัดทำขึ้น อาจเป็นส่วนหนึ่งของงานทั้งหมด เช่น แผ่นพับ โฆษณาสินค้าชิ้นหนึ่งอาจเป็นส่วนหนึ่งของสื่อการโฆษณาอื่น ๆ อาทิเช่น สื่อทีวี หนังสือพิมพ์ วิทยุ ฯลฯ ดังนั้นการออกแบบสิ่งพิมพ์จึงควรดูภาพรวมของงานทั้งหมด เพื่อให้ชิ้นงานพิมพ์ออกมาสอดคล้อง เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับสื่ออื่น ๆ รวมทั้งให้คำนึงถึงภาพลักษณ์ และวัตถุประสงค์ของการจัดทำ
2. จัดหมวดหมู่ของเนื้อหา สิ่งพิมพ์ที่เป็นเล่ม เช่น หนังสือ โบรชัวร์ แคตตาล็อก จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องทำการแบ่งหมวดหมู่ของเนื้อหาแยกเป็นบท ๆ แต่ละบทจัดส่วนต่าง ๆ ของเนื้อหา ภาพประกอบ ให้เป็นหมวดหมู่เป็นกลุ่มเป็นก้อน คำนวณจำนวนหน้าสำหรับแต่ละบท รวมจำนวนหน้าทั้งหมดประกอบกันเป็นเล่ม สำหรับงานพิมพ์ที่เป็นชิ้น เช่น แผ่นพับ ใบปลิว โปสเตอร์ ก็ต้องจัดกลุ่มเนื้อหา ภาพประกอบ ให้เป็นหมวดหมู่เป็นกลุ่มเป็นก้อนเช่นกัน
3. สร้างโครงแบบหรือกริด (Grid) หนึ่งในวิธีการออกแบบสิ่งพิมพ์ที่นิยมใช้กัน คือใช้กริดช่วยในการออกแบบ เริ่มจากการจัดทำโครงแบบซึ่งประกอบด้วยเส้นในแนวตั้งและแนวนอนเป็นผังสำหรับวางเนื้อหา ภาพประกอบ และองค์ประกอบอื่น ๆ ของแบบ (รายละเอียดของกริดจะกล่าวในหัวข้อถัดไป)
4. ลงรายละเอียดแต่ละหน้า เมื่อได้โครงแบบ ก็สามารถทำการออกแบบแต่ละหน้าจัดทำจุดสนใจหลักให้โดดเด่นโดยขยายขนาดให้ใหญ่ ใช้ภาพประกอบที่น่าสนใจ รู้สึกเสมอว่าจะต้องให้ผู้ดูเห็นเป็นสิ่งแรกเมื่อมองมาที่สิ่งพิมพ์หน้านั้น ส่วนสิ่งที่ไม่สำคัญหรือรายละเอียดให้มีขนาดเล็กตำแหน่งที่เป็นจุดสนใจจุดแรกของหน้าจะอยู่ด้านบนซ้าย จึงเป็นที่ๆเหมาะสมในการวางส่วนสำคัญหลักของข้อมูล เลือกใช้สีในการเน้นข้อความที่สำคัญ ทดสอบการใช้สีสด ๆ บนพื้นดำ สีคู่ สีตรงข้าม ฯลฯพิจารณาในการตัดขอบ (Crop) ภาพประกอบให้ภาพนั้นดูน่าสนใจขึ้น ดูดีขึ้น ใช้เส้นในรูปแบบต่าง ๆ ตลอดจนใส่กรอบให้กับภาพเท่าที่จำเป็น การใช้เส้นสายมากจะทำให้ดูรกและรกจนสายตา ควรมีแนวคิดให้ใช้เส้นสายและกรอบภาพให้น้อยที่สุดแต่สามารถทำให้งานออกมาดูดีการดำเนินการจัดทำแบบแต่ละ

หน้าสำหรับงานประเภทหนังสือ นิตยสาร โบรชัวร์ แคตตาล็อก ควรมีการวางแผนให้สอดคล้องกันทั้งเล่ม อาจมีความแตกต่างบ้างเพื่อความไม่จำเจ แต่ไม่ควรมีความต่างกันอย่างสิ้นเชิง และให้วางรูปแบบเป็นหน้าคู่ที่ติดกันแทนที่จะคิดเป็นหน้าเดี่ยว ๆ ควรมีความรู้ความเข้าใจในข้อจำกัดต่าง ๆ ของการพิมพ์เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาที่อาจเกิดขึ้น (ศึกษาเพิ่มเติมได้ที่ ข้อคิดในการออกแบบสิ่งพิมพ์)

2.3 กริด (Grid)

กริด (Grid) คือตารางของเส้น (โดยส่วนใหญ่เส้นเหล่านี้จะไม่ปรากฏให้เห็นในชิ้นงานพิมพ์จริง) ที่จัดอย่างเป็นแบบแผนใช้เพื่อเป็นโครงในการกำหนดตำแหน่ง ขอบเขตบริเวณสำหรับบรรจุภาพ เนื้อหา ช่องว่างเปล่าและส่วนประกอบต่าง ๆ ในการจัดรูปแบบแต่ละหน้าของงานพิมพ์ การสร้างกริดเป็นพื้นฐานของสื่อสิ่งพิมพ์แทบทุกรูปแบบเพื่อจัดรูปร่างของเนื้อหาให้อยู่ในสัดส่วนที่สวยงาม แม้ว่าจะมีผู้กล่าวว่าการใช้กริดทำให้จำกัดความอิสระในการออกแบบ แต่การใช้กริดเป็นการวางโครงแบบหลวม ๆ เป็นเครื่องมือในการทำงานโดยเฉพาะงานออกแบบเป็นชุดเป็นเล่มที่ต้องการความต่อเนื่อง ความเป็นเอกภาพ ผู้ใช้สามารถพลิกแพลงแบบได้ตลอดเวลา ไม่มีกฎบังคับให้องค์ประกอบต่าง ๆ อยู่แต่เพียงภายในกรอบที่จัดไว้ แต่ให้ดูผลงานสุดท้ายเป็นหลัก การใช้กริดไม่ใช่สิ่งใหม่ นักออกแบบและศิลปินได้ใช้โครงสร้างกริดกันมานานนับศตวรรษแล้ว



ภาพที่ 14 : กริด (Grid)

2.4 มาร์จิ้น/ช่องว่างรอบขอบกระดาษ (margins)

มาร์จิ้นคือช่องว่างที่อยู่ระหว่างขอบของพื้นที่ทำงานซึ่งมีตัวอักษรหรือภาพปรากฏ อยู่กับขอบของกระดาษทั้งสองด้าน ความกว้างจากขอบกระดาษของช่องว่างนี้ไม่จำเป็นต้องเท่ากัน ทั้งสี่ด้านแต่ควรเป็นแบบแผนเดียวกันทุก ๆ หน้าในเล่มเพื่อความต่อเนื่อง มาร์จิ้นเป็นจุดหักสายตา แต่สามารถใช้เป็นที่ใส่เลขหน้า หัวเรื่อง คำอธิบายต่าง ๆ หรือบทความขยายสั้น ๆ และอาจใช้เป็นที่ ดึงดูดความสนใจ โมดูล/หน่วยกริด (Module/Grid Units) โมดูลคือช่องที่เกิดจากการแบ่งหน้า ออกแบบด้วยเส้นกริดตามแนวตั้งและแนวนอนออกเป็น ส่วน ๆ สำหรับกำหนดให้เป็นที่ใส่ ตัวอักษรหรือภาพ การแบ่งส่วนระหว่างโมดูลจะมีการเว้นช่องว่างไว้ไม่ให้โมดูลติดชิดกัน หนึ่งการ ใช้พื้นที่ในการวางตัวอักษรหรือภาพไม่จำเป็นต้องถูกจำกัดอยู่ภายในแต่ละโมดูล แต่สามารถกิน พื้นที่หลาย ๆ โมดูล อัลลีย์/ช่องว่างระหว่างโมดูล (Alleys) อัลลีย์คือช่องว่างระหว่างโมดูลที่ ติดกัน ช่องว่างดังกล่าวอาจทอดยาวเป็นแนวตั้ง หรือแนวนอน หรืออาจเป็นทั้งแนวตั้งและแนวนอน ก็ได้ ช่องว่างนี้มีผู้เรียกอีกชื่อว่า "กัตเตอร์ (Gutter)" อัลลีย์แต่ละแนวอาจมีความกว้างที่ต่างกัน ในหน้าหนึ่ง ๆ ก็ได้แล้วแต่ผู้ออกแบบ อัลลีย์/ช่องว่างระหว่างโมดูล (Alleys) อัลลีย์คือช่องว่าง ระหว่างโมดูลที่ติดกัน ช่องว่างดังกล่าวอาจทอดยาวเป็นแนวตั้ง หรือแนวนอน หรืออาจเป็นทั้ง แนวตั้งและแนวนอนก็ได้ ช่องว่างนี้มีผู้เรียกอีกชื่อว่า "กัตเตอร์ (Gutter)" อัลลีย์แต่ละแนวอาจมี ความกว้างที่ต่างกัน ในหน้าหนึ่ง ๆ ก็ได้แล้วแต่ผู้ออกแบบ กัตเตอร์/ช่องว่างระหว่างหน้าตามแนว พับ (Gutters) กัตเตอร์ คือช่องว่างระหว่างโมดูลของหน้าสองหน้าที่ต่อกันโดยมีแนวพับอยู่ตรง กลาง ในการออกแบบหน้าหนังสือ ให้ระวังอย่าให้ความกว้างของกัตเตอร์แคบเกินไปจนทำให้ ข้อความตามแนวสันหนังสือขาดหายหรืออ่านลำบาก คอลัมน์/แถวในแนวตั้ง (Columns) คอลัมน์ คือโมดูลที่ต่อ ๆ กันในแนวตั้ง ซึ่งช่องว่างระหว่างคอลัมน์ก็คืออัลลีย์/กัตเตอร์นั่นเอง ในหน้า ออกแบบหนึ่งหน้าสามารถแบ่งคอลัมน์ได้กี่แถวก็ได้ และความกว้างของแต่ละคอลัมน์ก็ไม่ จำเป็นต้องเท่ากันแล้วแต่ผู้ออกแบบ คอลัมน์/แถวในแนวตั้ง (Columns) คอลัมน์คือโมดูลที่ต่อ ๆ กันในแนวตั้ง ซึ่งช่องว่างระหว่างคอลัมน์ก็คืออัลลีย์/กัตเตอร์นั่นเอง ในหน้าออกแบบหนึ่งหน้า สามารถแบ่งคอลัมน์ได้กี่แถวก็ได้ และความกว้างของแต่ละคอลัมน์ก็ไม่จำเป็นต้องเท่ากันแล้วแต่ ผู้ออกแบบ ไรว์/แถวในแนวนอน (Rows) ไรว์คือโมดูลที่ต่อ ๆ กันในแนวนอนซึ่งต่างจากคอลัมน์ที่ต่อ กันในแนวตั้ง และถูกแบ่งแยกจากกันด้วยอัลลีย์/กัตเตอร์เช่นกัน สเปซียไลซ์/พื้นที่ครอบคลุม (Spatial Zones) สเปซียไลซ์คือกลุ่มของโมดูลที่ต่อติดกันทั้งแนวตั้งและแนวนอนทำให้เกิดพื้นที่ที่ ใหญ่ขึ้น ถูกนำไปใช้ในการแสดงข้อมูลโดยใส่เป็นข้อความตัวอักษร หรือภาพก็ได้ โฟลว์ไลน์/แวง ไลน์/เส้นขวาง (Flowlines/Hanglines) โฟลว์ไลน์คือเส้นแบ่งในแนวนอน ใช้เหนี่ยวนำสายตาจาก ส่วนหนึ่งไปอีกส่วนหนึ่ง หรือเป็นตัวคั่นเมื่อจบเรื่องราว/ภาพหนึ่งและกำลังขึ้นต้นเรื่องราว/ภาพอีก

ชุดหนึ่ง มาร์คเกอร์/ตัวชี้ตำแหน่ง (Markers) มาร์คเกอร์คือเครื่องหมายที่กำหนดตำแหน่งบริเวณไว้สำหรับใส่ข้อความสั้น ๆ ที่ระบุหมวดหมู่ หัวเรื่องที่เปลี่ยนไปเรื่อย ๆ มักมีตำแหน่งเดียวในแต่ละหน้า

2.5 ระบบกริด (Grid System)

ระบบกริด คือรูปแบบของกริดที่ใช้เป็นแม่แบบในการจัดทำจัดเลย์เอาต์ที่สามารถตกแต่งดัดแปลงเพิ่มเติมจนได้แบบหลาย ๆ แบบที่ดูแตกต่างกันแต่ยังคงเค้าโครงของกริดต้นแบบไว้ได้ ซึ่งยังผลให้แบบต่าง ๆ ที่ได้มีความเป็นเอกภาพ มีความเกี่ยวเนื่องกัน มีความสอดคล้องกัน มีความเหมือนในบางประการสิ่งพิมพ์ประเภท โบรชัวร์ นิตยสาร รายงานประจำปี หนังสือ มักจะมีแบบจัดหน้าแต่ละหน้าที่ดูมีความคล้ายกัน เช่น มีจำนวนคอลัมน์เท่ากัน หัวเรื่องภาพประกอบ ตำแหน่งเลขหน้า แบบเดียวกันหรือคล้ายกัน ด้วยการสร้างระบบกริดทำให้สะดวกสำหรับผู้ออกแบบในการจัดหน้าต่าง ๆ ในเล่มได้รวดเร็วขึ้น เนื่องการออกแบบระบบกริดที่สามารถใช้พลิกแพลงเป็นแบบต่าง ๆ ได้เป็นศิลปะอันหนึ่ง ระบบกริดที่ดีทำให้งานออกมาดูดีมีรูปแบบที่หลากหลาย ในขณะที่เดียวกันระบบกริดที่ไม่ดีหรือซับซ้อนเกินไปทำให้ใช้ยากและจำกัดการเสนอรูปแบบที่ต่างออกไป ทำให้รู้สึกขาดความอิสระได้รูปแบบพื้นฐานของกริดมีอยู่ 4 ประเภท รูปแบบพื้นฐานทั้งสี่แบบนี้สามารถนำไปพัฒนาสร้างแบบทั้งที่เรียบง่ายจนถึงแบบที่พลิกแพลงซับซ้อนขึ้น

1. เมนูสคริปต์กริด (Manuscript Grid) เป็นกริดที่มีโครงสร้างเรียบง่ายเป็นบล็อกใหญ่บล็อกเดียวหรือคอลัมน์เดียว มีชื่อเรียกอีกชื่อว่า บล็อกกริด (Block Grid) โดยทั่วไป รูปแบบกริดประเภทนี้ใช้กับสิ่งพิมพ์ที่มีแต่เนื้อหาเป็นหลัก เช่น หนังสือนวนิยาย ตำรา จดหมายข่าว ฯลฯ แต่ก็สามารถนำภาพมาวางประกอบ แม้จะเป็นรูปแบบที่เรียบง่ายแต่ก็สามารถปรับแต่งเลย์เอาต์ให้ดูน่าสนใจได้และไม่จำเจเมื่อเปิดหน้าต่อหน้า



ภาพที่ 15 : เมนูสคริปต์กริด (Manuscript Grid)

2. คอลัมน์กริด (Column Grid) เป็นรูปแบบกริดที่มีคอลัมน์มากกว่าหนึ่งคอลัมน์ในหนึ่งหน้าของแบบ มักมีความสูงเกือบสุดขอบของชิ้นงาน ความกว้างของแต่ละคอลัมน์ไม่จำเป็นต้องเท่ากัน กริดในรูปแบบนี้มักถูกนำไปใช้ใน นิตยสาร แคตตาล็อก โบรชัวร์ การวางภาพในรูปแบบกริดประเภทนี้อาจจะจัดวางให้มีความกว้างเท่ากับหนึ่งคอลัมน์หรือมากกว่าก็ได้



ภาพที่ 16 : คอลัมน์กริด (Column Grid)

3. โมดูลาร์กริด (Modular Grid) เป็นรูปแบบกริดที่ประกอบด้วยโมดูลหลาย ๆ โมดูลซึ่งเกิดจากการตีเส้นตามแนวตั้งและแนวนอน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือรูปแบบที่เกิดจากการแบ่งคอลัมน์ในคอลัมน์กริดตามแนวนอนทำให้เกิดเป็นโมดูลย่อย โมดูลาร์กริดเป็นรูปแบบที่สามารถนำไปจัดเลย์เอาต์ได้หลากหลาย สามารถประสมประสานภาพกับข้อความเป็นชุด ๆ จัดแบ่งเรื่องราวหลาย ๆ เรื่องมาอยู่ในหน้าเดียวกัน จัดภาพประกอบพร้อมคำบรรยายหลาย ๆ ชุดในหนึ่งหน้า เหมาะสำหรับสิ่งพิมพ์ที่ต้องการรูปแบบที่ปรับเปลี่ยนง่ายเมื่อมีการจัดทำเป็นประจำอย่างต่อเนื่องอย่างเช่น หนังสือพิมพ์ และยังเหมาะกับงานพิมพ์ประเภทแคตตาล็อกสินค้าหรือบริการ แผ่นพิมพ์โฆษณาที่ต้องแสดงรายการสินค้าเป็นจำนวนมาก เนื่องจากโมดูลาร์กริดเป็นรูปแบบที่ประกอบด้วยโมดูลย่อย ๆ มีความอิสระในการปรับแต่งเลย์เอาต์ได้สูง จึงมีการนำมาใช้ในการออกแบบหน้าโบรชัวร์ แคตตาล็อก นิตยสารและหนังสือประเภทต่าง ๆ ด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 17 : โมดูลาร์กริด (Modular Grid)

4. ไฮราซิคัลกริด (Hierarchical Grid) เป็นรูปแบบกริดที่มีโครงสร้างซับซ้อน ประกอบด้วยโมดูลได้ทั้งที่มีขนาดเท่ากันหรือแตกต่างกันมาจัดวางในหน้าเดียวกัน และอาจมีการเกยกันของโมดูลบางชิ้น ไฮราซิคัลกริดเป็นรูปแบบที่ยากต่อการใช้งานในการที่จะทำให้เลย์เอ๊าท์ที่ออกมาดูดีและลงตัว มักใช้ต่อเมื่อไม่สามารถใช้กริดรูปแบบอื่น ส่วนหนึ่ง之所以เลือกใช้เนื่องจากขององค์ประกอบต่าง ๆ ของเลย์เอ๊าท์มีความแตกต่างค่อนข้างมาก เช่น อัตราส่วนของด้านกว้างกับด้านยาวของภาพประกอบ แต่ละภาพมีความแตกต่างกันมาก ข้อเสนอแนะในการจัดทำรูปแบบไฮราซิคัลกริดวิธีหนึ่งคือ นำองค์ประกอบต่าง ๆ ของแบบทั้งหมด เช่น ภาพประกอบ เนื้อหา หัวเรื่อง ฯลฯ มากองไว้ พิจารณาภาพรวม ค่อย ๆ ทดลองจัดวางโดยขยับปรับขนาดแต่ละองค์ประกอบจนดูแล้วลงตัว พอมีแนวเป็นหลักในการสร้างกริดใช้ร่วมกันทั้งชุด/เล่มของงานพิมพ์ แล้วจึงลงมือทำงาน รูปแบบกริดประเภทนี้มีการออกแบบหน้าหนังสือ ไปสเตอร์ และฉลากผลิตภัณฑ์ เป็นต้น



ภาพที่ 18 : ไฮราซิคัลกริด (Hierarchical Grid)

2.6 การออกแบบหนังสือ

สิ่งที่ต้องกำหนดและวางแผนก่อนการออกแบบหนังสือก่อนจะทำการออกแบบหนังสือนั้น มีเรื่องที่จะต้องกำหนดและวางแผนเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ ดังนี้ ศึกษาและทำความเข้าใจหนังสือก่อนที่จะทำการออกแบบ นักออกแบบจะต้องพยายามหาข้อมูลจากผู้เขียนหรือสำนักพิมพ์ถึงวัตถุประสงค์ในการเขียนหรือจัดทำหนังสือ และต้องทราบถึงลักษณะของผู้อ่านที่เป็นกลุ่มเป้าหมายว่าเจตนาจะมุ่งที่ใครเป็นหลักและคนกลุ่มนี้มีพฤติกรรมและความชอบไม่ชอบอย่างไร นอกจากนี้ยังต้องทราบให้ชัดเจนว่าผู้เขียนมีความคิดหลักหรือแนวคิดเบื้องหลังของหนังสืออย่างไร รวมทั้งเป็นหนังสือประเภทใดและควร จะมีบุคลิกภาพแบบไหนกำหนดขนาดและรูปแบบของหนังสือเมื่อเทียบกับหนังสือพิมพ์และนิตยสารแล้ว หนังสือสามารถจัดทำได้หลายขนาดและหลายรูปแบบมากกว่า ซึ่งในการเลือกขนาดและรูปแบบ ที่เหมาะสมนี้จะต้องดูจากวัตถุประสงค์และประเภทของหนังสือ เป็นหลัก ส่วนใหญ่แล้ว จะต้องพยายามเลือกขนาดที่ตัด

กระดาษได้โดยเหลือเศษ น้อยเพื่อเป็นการประหยัดกระดาษเพื่อลดต้นทุนนอกจากในกรณีที่เป็นหนังสือที่ ระลึกราคาแพงและต้องการ รูปแบบ ที่แปลกแตกต่างไปจาก ปกติแบบและขนาดตัวอักษร ปกติแล้วตัวอักษรที่ใช้ในหนังสือหนึ่งเล่มจะไม่มี ความหลากหลายมากนักแต่อาจมีความแตกต่างกันระหว่างตัวที่เป็นหัวเรื่องหรือพาดหัว กับตัวที่เป็นเนื้อเรื่องเท่านั้น อย่างไรก็ตามในเรื่องขนาดของตัวเนื้อเรื่อง จะต้องพิจารณาใช้ในขนาดที่เหมาะสมกับผู้อ่านที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย หากเป็นผู้มีอายุมากหรือเด็ก อาจจะต้องเลือกตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่กว่าตัวอักษรที่ใช้ สำหรับ วัยรุ่นหรือผู้ใหญ่ทั่วไป แบบและจำนวนภาพประกอบ ภาพประกอบเป็นอีกตัวแปรหนึ่งที่น่าพิจารณาว่าต้องการจะนำเสนอภาพประกอบเป็นสีสี่หรือขาวดำ จำนวนอย่างละกี่รูป ซึ่งแบบและจำนวนภาพประกอบนี้จะไปมีผลต่อการเลือกชนิดกระดาษ ระบบการพิมพ์ และต้นทุนในการผลิตองค์ประกอบและการจัดวางองค์ประกอบในการออกแบบหนังสือ ที่จริงแล้วการออกแบบหนังสือก็มีหลักการเหมือนกับการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์อื่น ซึ่งได้กล่าวถึงไปแล้ว อย่างไรก็ตามหนังสือมีส่วนประกอบที่แตกต่างกับจากสื่อสิ่งพิมพ์อื่น ทำให้มีรายละเอียดเพิ่มเติมในการออกแบบ ส่วนประกอบที่สำคัญ คือ ปกหน้าของหนังสือ ซึ่งเป็นหน้าที่สำคัญที่สุดเช่นเดียวกับหน้าแรกของหนังสือพิมพ์และปกหน้าของนิตยสาร โดยปกหน้าจะต้องทำหน้าที่ ดึงดูดความสนใจของผู้พบเห็นให้อยากจะหยิบขึ้นมาดูจากชั้นหนังสือ ในขณะที่เดียวกันปกหน้าของหนังสือก็จะต้องทำหน้าที่ สื่อสาร ให้เห็นถึงความคิดเบื้องหลังรวมทั้งบุคลิกลักษณะของเนื้อเรื่องภายในหนังสือด้วย เพื่อให้ บรรลุวัตถุประสงค์ทั้งสองส่วนนี้นักออกแบบ จะต้องทำการออกแบบส่วนต่างๆ ในปกหน้าของหนังสือดังนี้

1. ตราสัญลักษณ์ของสำนักพิมพ์
2. ข้อความประกอบปกหน้า
3. ชื่อหนังสือ
4. ชื่อผู้แต่งหรือผู้แปล
5. ภาพประกอบปกหน้า



ภาพที่ 19 : ตัวอย่างบุคลิกหนังสือ

2.7 การเลือกใช้ขนาดและชนิดของตัวอักษร

ตัวหนังสือที่ดูเหมือนจะเป็นองค์ประกอบของงานกราฟิกดีไซน์ที่ขาดไม่ได้เลยเพราะตัวหนังสือจะช่วยสื่อสารความหมายของงานไปยังผู้ชมได้ง่ายขึ้นและการเลือกใช้ตัวอักษรหรือฟอนต์นั้นเหมือนดาบสองคมถ้าเลือกดี มันก็จะช่วยส่งเสริมงานดีไซน์ของเราให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น แต่ถ้าเลือกไม่ดีล่ะก็ งานที่ทำมาอาจจะพังได้เลยทีเดียว เลือกฟอนต์ให้เข้ากับงานและเนื้อความฟอนต์แต่ละอันจะมี character ที่แตกต่างกันออกไปนั่นหมายความว่ามันจะให้อารมณ์ที่ต่างออกไปด้วยเช่นกันบางฟอนต์ให้ความรู้สึกเป็นทางการ บางฟอนต์ให้ความรู้สึกสนุกสนานหรือน่ารักเพราะฉะนั้นก็อย่าลืมที่จะเลือกฟอนต์ให้เหมาะกับอารมณ์งานของเราเลือกฟอนต์ให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายกลุ่มเป้าหมายที่เราอยากให้เขาเห็นงานของเราก็สำคัญไม่แพ้กันอย่างที่บอกว่าฟอนต์แต่ละอันนั้นมี character ประจำตัวเราจึงต้องจับคู่ character นั้นให้เข้ากับวัยและความสนใจของกลุ่มเป้าหมายฟอนต์ลายมือหรือลายเส้นซอล์ก็จะเหมาะกับเด็กๆ ไปจนถึงวัยรุ่นและแน่นอนว่ามันไม่เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยผู้ใหญ่ขนาดของฟอนต์ต้องลงตัวกับงานขนาดของฟอนต์นั้นไม่ตายตัวแต่จะต้องไม่เล็กจนคนอ่านปวดตาและไม่ใหญ่จนทำลายภาพรวมของงานดีไซน์

นอกจากนี้ก็อย่าลืมใส่ใจกับพื้นที่ว่างรอบๆ ตัวหนังสือด้วยเรียงลำดับความสำคัญของข้อความด้วยขนาดหากต้องพิมพ์ตัวหนังสือลงในงานเยอะๆ การแบ่งสัดส่วนและจัดลำดับความสำคัญของเนื้อความเป็นสิ่งที่ควรทำอย่างยิ่งโดยเราทำได้ด้วยการแบ่งตามขนาดของฟอนต์ หากเป็นหัวเรื่องจะใช้ขนาดใหญ่หน่อย sub title ใช้ขนาดรองลงมา ส่วนเนื้อความก็ใช้ขนาดเล็กที่สุดการเรียงลำดับด้วยขนาดแบบนี้นอกจากจะช่วยจัดลำดับความสำคัญของข้อความได้แล้วยังช่วยให้งานเป็นส่วนเป็นส่วนและดูเรียบร้อยอีกด้วยอย่าลืมการจัดหน้าและเว้นวรรคคงไม่มีใครชอบอ่านข้อความที่เรียงติดกันเป็นพืดหรือกั้นด้วยยัติภังค์ก็อย่าลืมเว้นวรรค ขึ้นบรรทัดใหม่ หรือย่อหน้าให้กับตัวหนังสือของคุณด้วยคนอ่านจะได้ไม่รู้สึกอึดอัดและเครียดจนเกินไป ไล่เลาะเลือกกระยะห่างตัวอักษรให้พอดี ระยะห่างระหว่างตัวอักษรเองก็สำคัญไม่แพ้กันการเพิ่มช่องว่างของตัวอักษรให้มีพื้นที่หายใจบ้าง จะช่วยให้งานดูดีขึ้นมาทันทีเลยละแต่ใช่ว่าการลดช่องว่างของตัวอักษรจะแยแสเสมอไป เพราะมันจะให้ mood อีกแบบเลยจริงๆ ก็ขึ้นอยู่กับเรามากกว่าว่าอยากให้งานดูกันเสนออกออกมาในรูปแบบไหน กำหนดจำนวนของรูปแบบฟอนต์เราทุกคนชอบฟอนต์สวยๆ กันอยู่แล้ว แต่การใช้ฟอนต์หลายแบบเกินไปในงาน 1 งานจะทำให้งานของเราดูวุ่นวายและกำหนดเอกลักษณ์ที่ชัดเจนได้ยากพอจะไว้ว่า ยิ่งฟอนต์เยอะก็ยิ่งอันตราย ทางที่ดีควรใช้ไม่เกิน 3 ฟอนต์ก็พอหลีกเลี่ยง "อาชญากรรมทางตัวอักษร" อาชญากรรมทางตัวอักษรในที่นี้ไม่ได้หมายถึงข้อความที่นรกกลัวหรือผิดศีลธรรมอะไรหรอกแต่หมายถึงข้อผิดพลาดร้ายแรงที่นักออกแบบหลายๆ คนเคยทำไว้ ซึ่งส่งผลให้งานของเรา fail แบบสุดๆ อย่างเช่นการปรับสเกลของฟอนต์จะผิดสัดส่วนไปจากเดิม (บีบฟอนต์ให้สูงหรือกว้างจนผิดสัดส่วน) และการปรับฟอนต์ธรรมดาให้เอียงเหมือนฟอนต์ประเภท *Italic* ก็เป็นสิ่งที่ไม่ค่อยเวิร์คสักเท่าไรหรือใช้ฟอนต์กับ Background สีของฟอนต์จะต้องไม่กลืนไปกับฉากหลังจนมองไม่เห็นหรือลำบากต่อการอ่านและในขณะเดียวกันก็ต้องดูกลมกลืนเหมาะสมกับองค์ประกอบอื่นๆ ในงานด้วย หมั่นสังเกตและทำตามไม่มีคำแนะนำไหนที่จะดีและได้ผลไปกว่าการหมั่นสังเกตผลงานดี ๆ ของคนอื่น ๆ ว่าเขามีวิธีการเลือกใช้ฟอนต์แบบไหนอย่างไร และจากนั้นก็ลองเอาวิธีนั้นไปทำตามดูเราจะซึมซับเทคนิคเหล่านี้เข้าไปในสมองโดยอัตโนมัติและจะสามารถตัดสินใจได้ว่าการเลือกใช้ฟอนต์แบบไหนที่ดีต่อตัวเราและงานของเราที่สุด

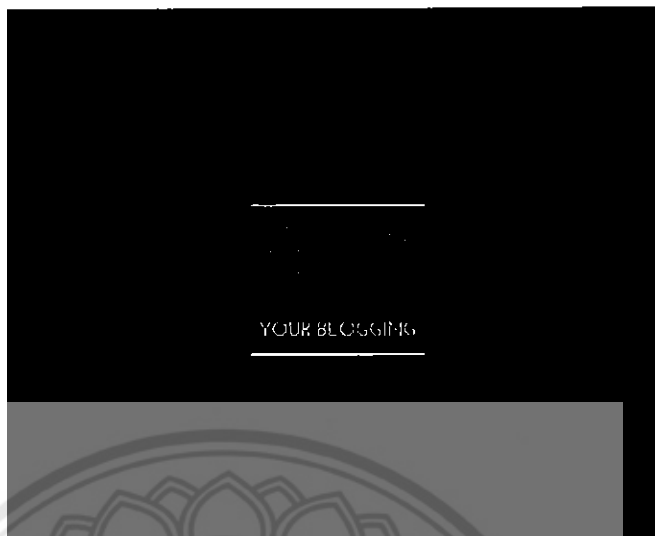


**CAN'T STOP
THE MUSIC**

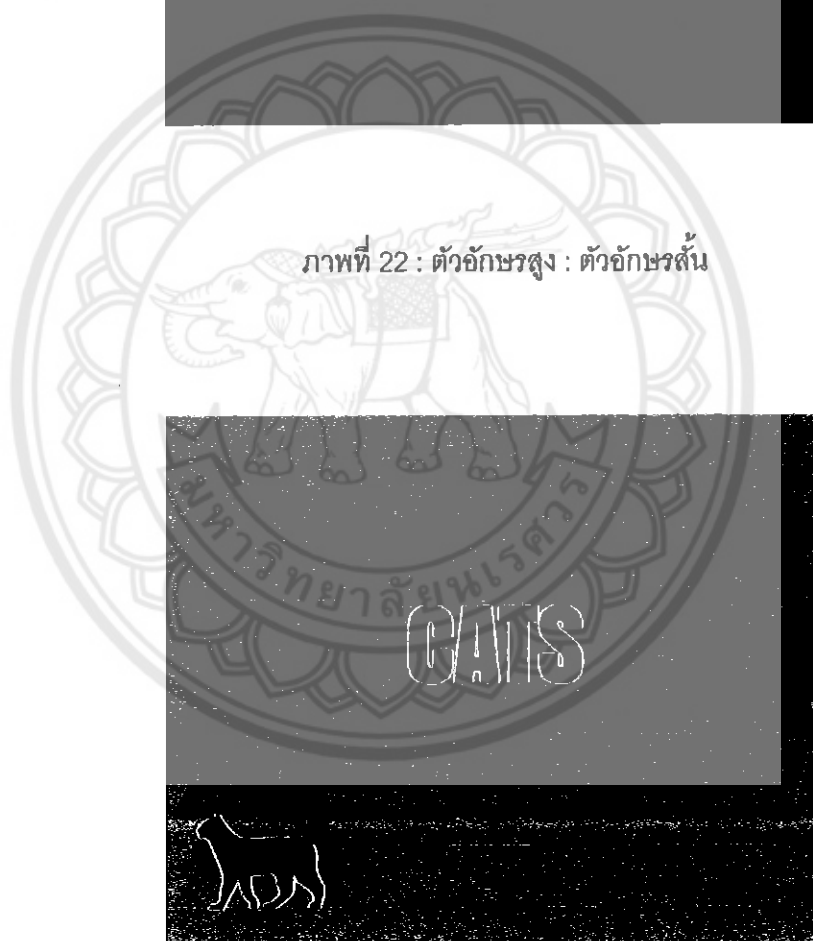
ภาพที่ 20 : ตัวอักษรธรรมดา & : ตัวอักษรตัวหนา



ภาพที่ 21 : : ตัวอักษรตัวหนา : ตัวอักษรตระกูล Script (: ตัวอักษรหวัด)



ภาพที่ 22 : ตัวอักษรสูง : ตัวอักษรสั้น



ภาพที่ 23 : : ตัวอักษรตัวบาง : ตัวอักษรตัวหนา



ภาพที่ 24 : ตัวอักษรธรรมดา : ตัวอักษรตัวเอียง

2.8 ประเภทของการพิมพ์

ในปัจจุบันมีวิธีการพิมพ์อยู่หลายวิธีด้วยกัน แต่เป็นที่นิยมกันมากได้แก่การพิมพ์โดยแม่พิมพ์ร่องลึก (Intaglio Printing) การพิมพ์โดยแม่พิมพ์พื้นแบน(Planographic printing) การพิมพ์โดยแม่พิมพ์นูน (Relief Printing) การพิมพ์โดยแม่พิมพ์ลายฉลุ (Screen-Process Printing) การพิมพ์ด้วยแสงโดยวิธีการถ่ายภาพเอกสาร (Photographic Printing) ระบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ในการพิมพ์

2.8.1 การพิมพ์โดยแม่พิมพ์ร่องลึก (Intaglio Printing) วิธี การพิมพ์แบบนี้ จะทำแม่พิมพ์โดยการกัดแบบให้เป็นร่องลงไปแม่พิมพ์ ส่วนที่เป็นผิวเรียบด้านหน้าใช้น้ำยาเคลือบผิวเพื่อกันหมึกไหลมาเกาะ เมื่อนำหมึกทางลงบนแม่พิมพ์ หมึกจะลงไปขังในร่องที่กัดไว้ หลังจากนั้นนำกระดาษที่ต้องการพิมพ์วางทับบน แม่พิมพ์ หมึกก็จะติดออกมาตามต้องการ งานพิมพ์ประเภทนี้เป็นชนิดที่มีคุณภาพยอดเยี่ยม ตัวพิมพ์จะนูนทั้ง ภาพลายเส้นและ ตัวหนังสือ นิยมใช้พิมพ์เอกสารสำคัญเพื่อป้องกันการปลอมแปลงหรือทำเลียนแบบ

2.8.2 การพิมพ์โดยแม่พิมพ์พื้นแบน (planographic Printing) แม่พิมพ์ชนิดนี้จะมีลักษณะเป็นแผ่นแบน (Plate) การพิมพ์จะอาศัยหลักการทางเคมี คือ เมื่อจัดทำภาพบนแผ่นโลหะแบนแล้ว คุณสมบัติที่ต้องการคือ เมื่อกาหมึกลงบนแผ่นนั้นส่วนที่เป็นภาพจะดูดหมึกไว้ ส่วนที่ไม่มีภาพคือไม่ต้องการพิมพ์จะไม่ดูดหมึก เมื่อนำไปกดทับกระดาษหมึกก็จะติดบนกระดาษเป็นภาพที่

ต้องการได้ การพิมพ์แบบนี้เป็นที่นิยมมากเรียกว่าระบบออฟเซต (Offset) เหมาะสำหรับการพิมพ์
ตัวหนังสือและภาพหลายเส้น ลงบนแผ่นกระดาษ แผ่นโลหะ หรือผ้าก็ได้

2.8.3 การพิมพ์ออฟเซต (offset Printing) การพิมพ์ออฟเซตเป็นวิธีการพิมพ์แบบ
พื้นแบนอีกวิธีหนึ่งที่ใช้แม่พิมพ์ทำด้วยแผ่นโลหะอลูมิเนียมหรือเป็นแผ่นสังกะสี หรืออาจทำจาก
กระดาษ หรือเป็นแผ่นพลาสติกก็ได้ การเลือกใช้แผ่นแม่พิมพ์ชนิดใดนั้น ขึ้นอยู่กับจำนวนในการ
พิมพ์ แม่พิมพ์โลหะ สามารถพิมพ์ได้เป็นจำนวนมากเป็นหมื่น ๆ แผ่น การพิมพ์แบบออฟเซตมี
ลักษณะที่พิเศษแตกต่าง จากวิธีการอื่น คือมีลูกโม่ทรงกระบอกอย่างน้อย 3 ลูก ทำหน้าที่ดังนี้ลูกโม่
ใช้หุ้มแผ่นแม่พิมพ์ อาจเป็นแผ่นโลหะหรือกระดาษก็ได้ เรียกว่า โม่แม่พิมพ์ (Plate Cylinder) ลูกโม่
แม่พิมพ์ จะมีลักษณะกลมเหมือนท่อโลหะขนาดใหญ่ มีขอกเกี่ยวแผ่นแม่พิมพ์หรือเพลทให้ตึงแน่น
ไม่เคลื่อนที่ติดกับ ลูกโม่ เพราะแผ่นเพลท จะต้องถูกลูกกลิ้งหมึกและลูกกลิ้งน้ำอยู่ตลอดเวลา ถ้า
เคลื่อนที่เพียงเล็กน้อย ตำแหน่งของภาพจะ เคลื่อนไปจะมีปัญหากับการพิมพ์ สอดสีหรือการพิมพ์
หลายเพลท ทำหน้าที่รับภาพจากแผ่นแม่พิมพ์ เรียกว่าลูกโม่ยาง (Blanket Cylinder) ทำหน้าที่กด
กระดาษให้แนบกับลูกโม่ยาง เพื่อให้หมึกติดเป็นภาพลงบนกระดาษ (Impression cylinder)

2.8.4 การพิมพ์โดยแม่พิมพ์นูน (Relief Printing) การพิมพ์วิธีนี้เป็นการแกะหรือ
กัดบล็อก หรือการใช้ตัวอักษรหล่อเป็นตัวนูน เมื่อนำหมึกทาลงบนหน้าของบล็อก แล้วนำไปกดทับ
บนกระดาษก็จะได้ภาพบนกระดาษนั้น แม่พิมพ์ไม่ว่าจะเป็นภาพหรือตัวอักษรจะต้องกลับซ้ายขวา
เพราะการพิมพ์จะเหมือนกับการกดด้วยตรายาง ภาพจะกลับเป็นจริงบนกระดาษ แม่พิมพ์อาจทำ
ได้หลายวิธี เช่น การแกะด้วยมือ การหล่อหรือจะใช้วิธีการแกะบล็อกก็ได้ โดยเฉพาะแม่พิมพ์เป็น
ภาพจากภาพถ่าย สำหรับวิธีการหล่อส่วนมาก จะหล่อเป็นตัวอักษรนำมาเรียง เรียกว่า ตัว
เรียงพิมพ์ (Letter press) จึงเรียกว่าการพิมพ์แบบตัวเรียง (Letter Press Printing)

2.8.5 การพิมพ์โดยแม่พิมพ์ลายฉลุ (Screen-Process printing) การพิมพ์วิธีนี้
เป็นวิธีพิมพ์ที่ใช้หลักการง่าย ๆ คือ การใช้แม่พิมพ์ที่ทำด้วยผ้าบาง ๆ แต่มีความเหนียว โดยมีจุด
ประสงค์ว่าถ้าบริเวณใดที่ไม่ต้องการให้หมึกผ่านก็บังส่วนนั้น เมื่อทำการพิมพ์จะวางแม่พิมพ์ทับบน
กระดาษและปาดหมึกลง บนแม่พิมพ์ที่วางทับอยู่นั้น ส่วนที่เปิดไว้หมึกก็จะไม่สามารถผ่านไป
ติดกระดาษได้ ส่วนที่ไม่ได้เปิดไว้หมึกก็จะลงไปติดกระดาษ ที่รองอยู่ด้านล่าง ทำให้ได้ภาพตามที่
ต้องการ การสร้างแม่พิมพ์ลายฉลุมี 3 วิธีคือ การฉลุด้วยมือ (Hand Cut Stencil) การใช้วิธีการ
ถ่ายภาพ (Photo Stencil) การใช้เครื่องปรุไซอิเล็คโทรนิคส์ การพิมพ์ด้วยแสงโดยวิธีการถ่าย
เอกสาร

ในปัจจุบันเครื่องถ่ายภาพเอกสารนับว่าเป็นสิ่งจำเป็นอย่างหนึ่งในการดำเนินงาน ไม่ว่าจะเป็นด้านธุรกิจ ด้านการติดต่องาน หรือทางด้านการศึกษา หลักการอย่างง่าย ๆ ในการทำงานของเครื่องถ่ายภาพเอกสาร เป็นลำดับขั้นตอนดังนี้แสงสว่างจากหลอดไฟส่องไปกระทบกับต้นฉบับและสะท้อนภาพไปยัง Drum เกิดไฟฟ้าสถิตบนผิว Drum บริเวณที่ไม่ได้รับแสงสะท้อนที่เป็นภาพผ่องแผ้วเหลือที่อยู่นอกช่องรวมกับผงหมึกถูกส่งออกมาเกาะที่ผิว Drum เฉพาะบริเวณที่เป็นภาพแผ่นกระดาษเคลื่อนที่ผ่านเกิดประจุที่มีกำลังสูงกว่า บนเส้นลวดใต้แผ่นกระดาษที่กำลังเคลื่อนที่ การเคลื่อนที่ของกระดาษจะ สัมพันธ์กับ Drum ผ่องแผ้วจะพาผงหมึกลงมาที่กระดาษ ที่จริงแล้วจะมาที่เส้นลวดแต่มีกระดาษ ขวางอยู่จึงติดอยู่ บนกระดาษ ภาพจึงมาปรากฏบนกระดาษเพราะมีผงหมึกที่ถูกดูดลงมาตามลักษณะของภาพกระดาษที่มีภาพปรากฏ เคลื่อนที่ผ่านลูกกลิ้งความร้อนและอัดให้ผงหมึก ละลายติดแน่นเป็นภาพที่คง ทนตามต้องการระบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ในการพิมพ์

การศึกษาในปัจจุบัน ผู้เรียนต้องมีความรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์อย่างน้อยควรเป็นขั้นพื้นฐาน การใช้ งานส่วน มากเน้น ไปที่การพิมพ์รายงาน เพื่อให้ได้ผลงานการพิมพ์ที่คุณภาพดี เรามักใช้โปรแกรม Winword บน Windows สำหรับเครื่อง PC ใช้งานทั่วไป เนื่องจากมีแบบตัวอักษรที่สวยงามหลาย รูปแบบ ผู้สนใจควรศึกษาโปรแกรมเหล่านั้นและ ฝึกหัดให้บ่อย ๆ เพื่อให้เกิดความคล่องตัวในการ ใช้งาน การที่จะใช้โปรแกรมอื่นก็ได้เพราะโปรแกรมกราฟฟิกจะมีส่วนของ การพิมพ์ตัวอักษรอยู่แล้ว ถ้าหากมีความรู้ทางด้านโปรแกรมราวิตรี (RW) หรือ จูพา (CW) ก็ใช้งานได้เช่นเดียวกัน แต่ตัว เลือกที่จะใช้อักษรแบบต่าง ๆ มีน้อย แต่ก็ใช้งานไม่ยุ่งยากซับซ้อน อุปกรณ์ประกอบที่สำคัญคือ เครื่องพิมพ์ที่ใช้ร่วมกับ คอมพิวเตอร์นั่นเอง เครื่องพิมพ์ที่นิยมใช้กันในปัจจุบันมีดังนี้ เครื่องพิมพ์ แบบ Dot Matrix เป็นเครื่องพิมพ์ใช้ระบบการกระแทก โดยใช้หัวเข็มขนาดเล็กซึ่งมีอยู่ 2 ชนิดคือถ้า เป็นเครื่องพิมพ์ขนาดเล็กจะมี 9 หัวเข็ม และขนาดใหญ่ที่มีความละเอียดสูงจะมี 24 หัวเข็ม การ ทำงานเป็นไปตามคำสั่งของเครื่องคอมพิวเตอร์ หัวเข็มจะ กระแทกผ่านผ้าหมึกพิมพ์เช่นเดียวกับ เครื่องพิมพ์ดีด ตัวอักษรก็จะไปติดบนกระดาษ และฉบับที่พิมพ์นี้ไปทำสำเนา จำนวน มากด้วย เครื่องพิมพ์ระบบดิจิตอลหรือถ่ายภาพเอกสารได้เลย แต่ถ้าหากจะนำไปพิมพ์สำเนาในระบบโรเนียวให้ พิมพ์ลงบน กระดาษ ไซโดยนำผ้าพิมพ์ออก และให้หัวเข็มกระแทกเจาะลงบนกระดาษไซ เช่นเดียวกับการพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์ดีดเครื่องพิมพ์ ประเภทนี้มีความจำเป็นในการพิมพ์ที่ต้อง สำเนาด้วยคาร์บอน 2 - 3 ชั้น เช่นการพิมพ์ใบเสร็จรับเงิน เป็นต้น เครื่องพิมพ์แบบ inkjet เป็น เครื่องพิมพ์ที่ทำงานตามคำสั่งของคอมพิวเตอร์ โดยวิธีการพ่นหมึกโดยตรงลงบนกระดาษโดย หัวพิมพ์ จะ บรรจุหมึกเป็นแบบ Ink Cartridgeการพ่นหมึกออกมานี้มีอยู่ 2 แบบ คือ แบบใช้ความร้อน (heating/cooling (thermal) inkjet method) ซึ่งใช้อยู่ในเครื่อง Canon , HP และ lenmark

ส่วนแบบที่ 2 เป็นแบบ mechanical method เครื่อง Epson ใช้ระบบนี้ การพิมพ์ระบบอิงค์เจตในปัจจุบันได้คุณภาพที่ดีมากทั้งนี้ขึ้นอยู่กับคุณภาพของกระดาษ ที่นำมาใช้พิมพ์ เนื่องจากหมึกพิมพ์จำเป็นต้องการกระดาษที่ซึมซับหมึกได้ง่ายและรวดเร็ว ไม่เช่นนั้นจะให้เลอะได้ง่ายอีก ประการหนึ่งจำเป็นต้องปรับไดรเวอร์ให้เหมาะสมกับการพิมพ์ เพราะถ้าหากเครื่องพิมพ์ทำงานผิดพลาด ตัวอักษรหรือรูปภาพ จะเกิดอาการสั่นหรือ ภาพส่ายเป็นคลื่น ความเร็วในการพิมพ์จะประมาณ 1 - 2 แผ่นต่อนาที การใช้เครื่องพิมพ์ประเภทนี้จึง เหมาะกับการทำต้นฉบับ จำนวนน้อย และนำไปสำเนาด้วยเครื่องพิมพ์ระบบดิจิตอลหรือนำไปถ่าย ทำเพลทออฟเวทได้โดยตรง เลเซอร์ (Laser Printer) เครื่องพิมพ์แบบเลเซอร์เป็นการทำงานโดยใช้ Photo sensitive drum ในการทำงานเพื่อให้เกิดรูปภาพหรือ ตัวอักษร ซึ่งมีลักษณะการทำงานคล้ายคลึงกับเครื่องถ่ายเอกสารมาก จะแตกต่างกันตรงที่ข้อมูลของเครื่องถ่ายเอกสารจะเป็น แผ่นภาพหรือตัวอักษรที่ต้องการทำสำเนาลงบนกระดาษอีกแผ่นหนึ่ง ให้เหมือนกับต้นฉบับเดิม ส่วนการพิมพ์ด้วยเลเซอร์ เป็น การถ่ายโอนข้อมูลที่เก็บไว้ในหน่วยความจำของคอมพิวเตอร์ โดยเมื่อต้องการพิมพ์โปรแกรมการพิมพ์ก็จะส่งข้อมูลไปยัง เครื่องโดยใช้ Page Description Language เครื่องพิมพ์ก็จะประมวลผลที่ละหน้าและเก็บไว้ในหน่วยความจำของเครื่อง พิมพ์ หลังจากนั้นจะเกิดการ Modulation ทำให้ลำแสงสะท้อนผ่านกระจกเงาที่กำลังหมุนสัมพันธ์กับดรัมที่เคลือบด้วยวัสดุ ไวแสงหมุนไปพร้อม ๆ กัน แสงเลเซอร์จะกวาดไปบนสแกนไลน์ (Scan Line) ทำให้เกิดจุดไฟฟ้าสถิตเล็ก ๆ ขึ้นบนผิวดรัม ในขณะเดียวกันดรัมก็จะดูดเอาโทนเนอร์ที่มีประจุไฟฟ้าอยู่ติดขึ้นมาตามคำสั่งภาพหรืออักษรนั้น เมื่อกระดาษผ่านเข้ามาก็จะดูด เอาผงหมึกลงมาเกาะติดและผ่านกระบวนการความร้อนเพื่อให้เกิดการหลอมละลายติดบนกระดาษ ผลของการพิมพ์ที่ได้ สามารถนำไปเป็นต้นฉบับได้เช่นเดียวกับเครื่องพิมพ์อิงค์เจต การพิมพ์ด้วยเครื่อง เลเซอร์จะมีความเร็วสูงกว่าอิงค์เจตมาก โดยประมาณ 4-20 แผ่นต่อนาที ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับขีดความสามารถของเครื่องพิมพ์

2.9 ชนิดกระดาษ

ในการพิมพ์งาน Artwork ต่างๆ หลังจากที่ได้ออกแบบโลโก้หรืองานกราฟิกดีไซน์กับทางเราแล้ว สิ่งที่ต้องคำนึงถึงคือเรื่องกระดาษ ไม่ว่าจะเป็นขนาดของกระดาษ รวมทั้งประเภทของกระดาษ เป็นสิ่งที่สำคัญมาก

2.9.1 กระดาษอาร์ต (Art Paper)

กระดาษชนิดนี้เนื้อจะแน่น ผิวเรียบ เหมาะสำหรับงานพิมพ์สี เช่น โปสเตอร์ โบรชัวร์ ปกวารสาร ฯลฯ มีให้เลือกหลายแบบ ได้แก่ กระดาษอาร์ตมัน เนื้อกระดาษเรียบ เป็นมันเงา พิมพ์งานได้ใกล้เคียงกับสิ่งจริง สามารถเคลือบเงาได้ดี ความหนาของกระดาษมีดังนี้ 85 แกรม, 90 แกรม, 100

แกรม, 105 แกรม, 120 แกรม ,130 แกรม, 140 แกรม, 160 แกรม กระดาษอาร์ตด้าน เนื้อกระดาษเรียบ แต่เนื้อไม่มัน พิมพ์งานสีจะซีดลงเล็กน้อย แต่ดูหรู ความหนาของกระดาษมีดังนี้ คือ 85 แกรม , 90 แกรม, 100 แกรม, 105 แกรม, 120 แกรม , 130 แกรม, 140 แกรม, 160 แกรม กระดาษอาร์ตการ์ด 2 หน้า เป็นกระดาษอาร์ตที่หนาตั้งแต่ 190 แกรมขึ้นไป เหมาะสำหรับพิมพ์งานโปสเตอร์ โปสการ์ด ปกหนังสือ หรืองานต่างๆ ที่ต้องการความหนา กระดาษอาร์ตการ์ด 1 หน้า เป็นกระดาษอาร์ตที่มีความแกร่งกว่ากระดาษอาร์ตการ์ด 2 หน้า หนาตั้งแต่ 190 แกรมขึ้นไป เหมาะสำหรับพิมพ์งานที่ต้องการพิมพ์แค่หน้าเดียว เช่น กล่องบรรจุสินค้าต่างๆ โปสเตอร์ โปสการ์ด ปกหนังสือ เป็นต้น



ภาพที่ 25 : กระดาษอาร์ต

2.9.2 กระดาษปอนด์ (Pond Paper)

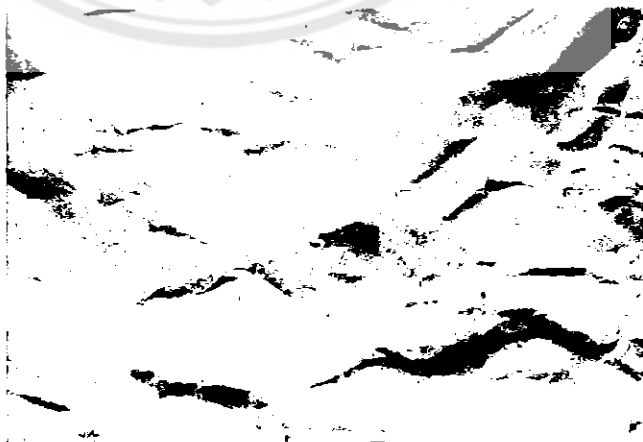
เป็นกระดาษเนื้อเรียบสีขาว ความหนากระดาษที่นิยมใช้พิมพ์หนังสืออยู่ที่ 70-100 แกรม นิยมใช้พิมพ์งานสีเดียว หรือพิมพ์สี่สีก็ได้แต่ไม่สวยเท่ากระดาษอาร์ต สามารถเขียนได้ง่ายกว่าทั้งปากกาและดินสอ เหมาะสำหรับพิมพ์เนื้อในหนังสือ หรือกระดาษหัวจดหมาย



ภาพที่ 26 : กระดาษปอนด์ (Pond Paper)

2.9.3 กระดาษรีไซเคิล (Recycle Paper)

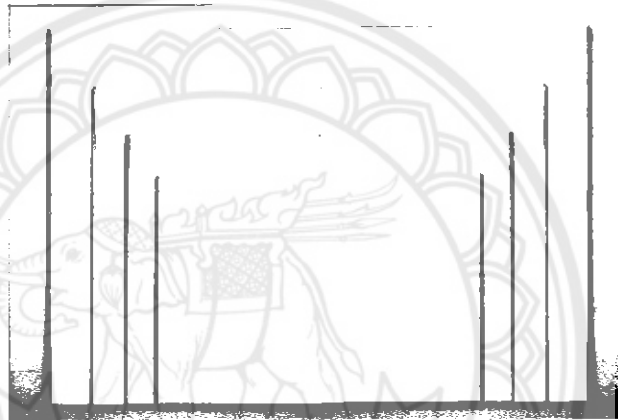
พิมพ์บนกระดาษรีไซเคิลช่วยลดโลกร้อน โดยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในการผลิตและเพิ่มมูลค่าให้กับวัสดุเหลือใช้ กระดาษรีไซเคิล 100% รีไซเคิลที่เราเลือกใช้นั้นนอกจากตามข้อกำหนดด้านสิ่งแวดล้อมแล้ว ผิวกระดาษที่พิมพ์ยังสวย สีส้มชัด เหมาะสำหรับสิ่งพิมพ์ที่ต้องการความสง่างามที่แตกต่างออกไป



ภาพที่ 27 : กระดาษรีไซเคิล (Recycle Paper)

2.9.4 กระดาษถนอมสายตา (Green Read Paper)

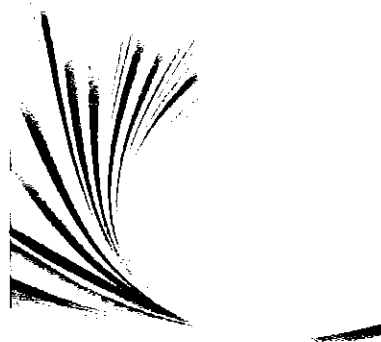
เนื้อกระดาษสีครีม ออกสีตุ่นๆและไม่ขาวจืดเหมือนกระดาษขาวทั่วไป ผิวกระดาษที่ไม่เรียบเท่า ความสว่างของสีมีปริมาณน้อย ช่วยดูดกลืนแสงได้ดีทำให้ลดการสะท้อนแสงเข้าตา ประมาณ 15 % ซึ่งทำให้ช่วยทำให้ถนอมสายตาในการอ่านหนังสือได้นาน เหมาะกับตำราเรียน หนังสือ นิตยสาร สมุด ไดอารี่ ออแกไนเซอร์ เพราะสีกระดาษทึบ ไม่เปลี่ยนสี ทำให้หนังสือไม่ดูเก่าลงและมีน้ำหนักเบาว่ากระดาษปอนด์ขาวทั่วไป พกพาสะดวกกว่า



ภาพที่ 28 : กระดาษถนอมสายตา (Green Read Paper)

2.9.5 กระดาษฟอกขาว (Woodfree Paper)

เป็นกระดาษที่ทำจากเยื่อที่ผลิตโดยใช้สารเคมี และฟอกให้ขาว เป็นกระดาษที่มีคุณภาพและมีความหนาแน่นสูง การดูดซึมน้อย ใช้สำหรับงานพิมพ์หนังสือ กระดาษพิมพ์เขียน ถึง 300 กรัม/ตารางเมตร



ภาพที่ 29 : กระดาษฟอกขาว(Woodfree Paper)

2.9.6 กระดาษเหนียว (Kraft Paper)

เป็นกระดาษที่ทำจากเยื่อใยยาวที่ผลิตโดยใช้สารซัลเฟต จึงมีความเหนียวเป็นพิเศษ มีสีเป็นสีน้ำตาล น้ำหนักอยู่ระหว่าง 80 – 180 กรัม/ตารางเมตร ใช้สำหรับทำสิ่งพิมพ์บรรจุภัณฑ์ กระดาษห่อของ ถุงกระดาษ



ภาพที่ 30 : กระดาษเหนียว (Kraft Paper)

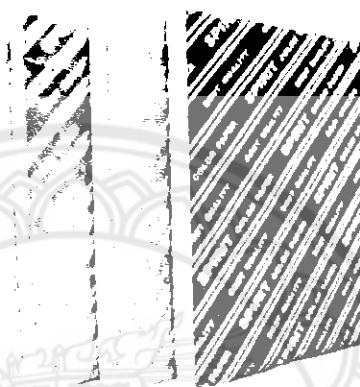
2.9.7 กระดาษการ์ด (Card Board)

เป็นกระดาษที่มีความหนาและแข็งแรงประกอบด้วยชั้นของกระดาษหลายชั้น ชั้นนอกสองด้านมักเป็นสีขาว แต่ก็มีการ์ดสีต่างๆ ให้เลือกใช้ บางชนิดมีผิวเคลือบมันเรียบ ซึ่งเรียก กระดาษอาร์ตการ์ด น้ำหนักกระดาษการ์ดอยู่ระหว่าง 110 – 350 กรัม/ตารางเมตร ใช้สำหรับทำปกหนังสือ บรรจุภัณฑ์ที่มีราคา เช่น กล่องเครื่องสำอาง

ภาพที่ 31 : กระดาษการ์ด (Card Board)

2.9.8 กระดาษแบงค์ (Bank Paper)

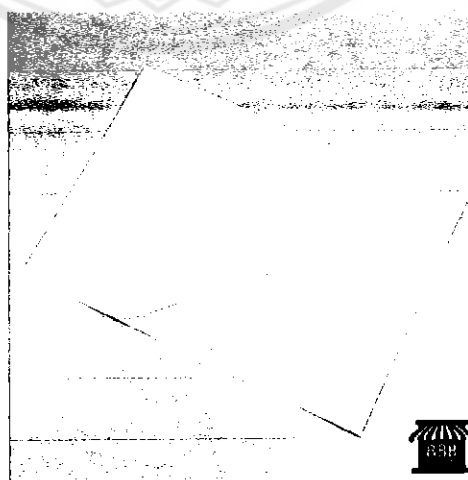
กระดาษ แบงค์เป็นกระดาษบางๆ มักจะมีสี เช่น สีชมพู สีฟ้า ใช้สำหรับงานพิมพ์แบบฟอร์มหรือบิลต่างๆ ที่มีสำเนาหลายชั้น ความหนาประมาณ 55 แกรม ขึ้นไป



ภาพที่ 32 : กระดาษแบงค์ (Bank Paper)

2.9.9 กระดาษสติ๊กเกอร์ (Sticker Paper)

กระดาษสติ๊กเกอร์คุณภาพดี สติ๊กเกอร์หลังเขียว (พื้นสีขาวทึบ) สามารถเคลือบกระดาษป้องกันน้ำหมึกพิมพ์ติดแน่น ไม่กระจายตัวเมื่อโดนความชื้น มีความทนทาน สามารถติดสติ๊กเกอร์กับวัสดุผิวเรียบได้อย่างหลากหลายมากมาย เช่น บรรจุภัณฑ์ต่างๆ กระดาษ เป็นต้น



ภาพที่ 33 : กระดาษสติ๊กเกอร์ (Sticker Paper)

2.9.10 กระดาษแฟนซี (Fancy Paper)

เป็น คำเรียกโดยรวมสำหรับกระดาษที่มีรูปร่างลักษณะของเนื้อและผิวกระดาษที่ ต่างจากกระดาษ ใช้งานทั่วไป บางชนิดมีการผสมเยื่อที่ต่างออกไป บางชนิดมีผิวเป็นลายตามแบบบนลูกกอล์ฟหรือ ตะแกรงที่กดทับในขั้นตอนการผลิต มีสีสันทันให้เลือกหลากหลาย มีทั้งกระดาษบางและหนา ประโยชน์สำหรับกระดาษชนิดนี้สามารถนำไปใช้แทนกระดาษที่ใช้อยู่ทั่วไป ตั้งแต่นามบัตร หัวจดหมาย ไปจนถึงกล่องบรรจุภัณฑ์



ภาพที่ 34 : กระดาษแฟนซี (Fancy Paper)

3. ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย

3.1 ลักษณะจิตใจ

อารมณ์ของเด็กวัยรุ่นมักเป็นผลสืบเนื่องมาจากระยะก่อนวัยรุ่น โดยบางครั้งอาจเพิ่มความรุนแรงขึ้นบ้าง 3 เด็กวัยรุ่นนี้มักจะมีความรู้สึกที่เปิดเผยเชื่อมั่นในตนเอง รู้สึกว่าตนมีความสุข แต่ในบางครั้งก็อาจจะหดหู่ มีความสงสัยอยู่ตลอดเวลาได้ รู้สึกชอบและไม่ชอบรุนแรง ไม่ค่อยจะยอมใครง่าย ๆ แต่บางครั้งก็จะโอบอ้อมอารี บางครั้งก็เป็นคนเห็นแก่ตัวแบบเด็กๆ มักจะมีความรู้สึกนึกคิดขัดแย้งกับผู้ใหญ่อยู่เสมอ ถ้าพ่อแม่ให้โอกาสเด็กวัยรุ่นได้แสดงความเห็น ก็จะช่วยให้เด็กเรียนรู้วิธีการขึ้นทีละน้อยถ้าไม่เปิดโอกาสเลยเด็กจะเกิดความเครียด และเกิดปัญหาทางอารมณ์ตามมาเวลาที่อยู่บ้านเด็กวัยรุ่นมักจะชอบอยู่ในห้องส่วนตัวตามลำพัง ไม่ชอบให้ใครรบกวน แต่เวลาอยู่กับเพื่อนๆ จะชอบช่วยเหลือให้คำแนะนำเพื่อนฝูง ชอบคบกันเป็นกลุ่มๆ ชอบให้เพื่อนฝูงยอมรับและยกย่อง เวลาที่เด็กวัยรุ่นอยู่บ้าน พ่อแม่มักจะเห็นว่าเป็นเด็กอยู่เสมอ เด็กเองก็ไม่ชอบการบังคับและมักจะมีข้อขัดแย้งอยู่ในใจของเด็กเสมอ เช่น บางครั้งก็อยากเป็นผู้ใหญ่ จะทำอะไรได้ตามใจตนเอง บางครั้งก็อยากจะมีคนดูแล อยากจะสบายแบบเด็ก ๆ อีก อย่างไรก็ตามเนื่องจากเด็กกำลังเติบโตไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ มีความต้องการที่จะพึ่งพาตนเองจึงทำให้เด็กมักจะฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ในครอบครัว ไม่เห็นด้วยกับพ่อแม่ ทั้งๆที่ยังคงต้องการความสนใจจากพ่อแม่อยู่ ทั้งนี้ เพราะต้องการความเป็นอิสระนั่นเอง ปอยครั้งที่ความขัดแย้งเกิดขึ้นจากรื่องเล็กๆ เช่น การแต่งกาย ถ้าพ่อแม่เข้มงวดมากก็จะทำให้เด็กเกิดความเครียดมากขึ้น ความต้องการที่สำคัญอย่างหนึ่งของเด็กวัยรุ่นนี้ คือ ต้องการให้คนอื่นยอมรับความเป็นเพศชายหรือเพศหญิงของตน ต้องการมีทุกสิ่งทุกอย่างเหมือนเพื่อนๆเพศเดียวกันในกลุ่ม 3 ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ต้องการให้เพื่อนๆรู้สึกประทับใจในพฤติกรรมของตน เด็กวัยรุ่นจะรู้สึกนิยมความกล้าหาญของหญิงหรือชายที่มีชื่อเสียงดีเด่น และต้องการมีบทบาทแบบผู้ใหญ่ด้วยเด็กวัยรุ่นมักจะเอาใจใส่กับรูปร่างหน้าตาของตนมากขึ้น นึกถึงความเปลี่ยนแปลงของตนอยู่ตลอดเวลา รู้สึกกังวลใจกับความเก้งก้างของตน ไม่พอใจรูปร่างหน้าตา แม้ผู้ใหญ่จะเห็นว่าเป็นเรื่องไม่สำคัญนัก แต่เด็กเองจะกังวลใจมากเพราะต้องการให้ตนเองเป็นที่ยอมรับของเพื่อนฝูง การที่เด็กวัยรุ่นมีอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงง่ายและรุนแรง ก็เพราะมีความเปลี่ยนแปลงทางร่างกายเกิดขึ้นไปทางแบบผู้ใหญ่ เด็กก็สนใจจะทำตามแบบอย่างของผู้ใหญ่ ซึ่งบางครั้งก็ทำได้ไม่เหมาะสมหรือไม่เข้าใจผู้ใหญ่ก็จะมองว่ายังเป็นเด็กอยู่ ทำให้ขัดแย้งกันบ่อยๆ นอกจากนี้ ยังมีการเปลี่ยนแปลงของต่อมไร้ท่อและอวัยวะภายในทำให้เด็กกินจุขึ้น ออกกำลังมากขึ้น ต้องการพักผ่อนมากขึ้น ผู้ใหญ่อาจจะเข้าใจว่าเกียจคร้านเด็กวัยรุ่นเริ่มสนใจเพศตรงข้าม ต้องการพึ่งตนเองและหมู่คณะจึงมักรวมกันเป็นกลุ่มเป็นแก๊งค์ ถ้าผู้ใหญ่ขัดขวางก็ทำให้เกิดความเครียด หงุดหงิด อยากหลบออกนอกบ้าน หรือเก็บตัวอยู่แต่ในห้อง การ

พยายามปรับตัวให้เข้ากับเปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ และสิ่งแวดล้อมใหม่ๆ ทำให้เด็กวัยรุ่นมีอารมณ์ที่ไม่มั่นคง จะเกิดความคับข้องใจอยู่เสมอ

3.1.1 การแสวงหาเอกลักษณ์ของตนเอง การปรับตัวของวัยรุ่นเป็นพัฒนาการต่อจากวัยเด็ก แต่วัยรุ่นจะต้องเผชิญกับความคาดหวังของผู้อื่นมากกว่าสมัยเมื่อเขายังเด็ก การเปลี่ยนแปลงจากเด็กที่พึ่งพาอาศัยพ่อแม่ไปเป็นคนที่กำลังจะเริ่มเป็นผู้ใหญ่ จะเริ่มรับผิดชอบตัวเอง ทำให้วัยรุ่นต้องมีการปรับตัวทางอารมณ์และสังคมอย่างมาก มีการสร้างเอกลักษณ์ของตนเอง สร้างทัศนคติ และค่านิยมแห่งชีวิต เมื่อเริ่มห่างจากพ่อแม่ มิตรภาพระหว่างเพื่อนฝูงก็กลายเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่งของวัยรุ่น การแสวงหาเอกลักษณ์ของตนเองนี้ Erikson เรียกว่าเป็น identity crisis หรือวิกฤตการณ์แห่งการแสวงหาเอกลักษณ์ มีการมองตน และเห็นตนเองตามที่คุณอื่นเห็น เรียนรู้และยอมรับความสามารถของตน เลือกเอาความเป็น "ตน" เหมือนตัวละครเลือกสวมหน้ากาก ซึ่งตนจะแสดงบทบาทได้เหมาะสม เช่นเดียวกับการสวมหัวโขนของไทย4 เรียนรู้และสร้างเอกลักษณ์ของตนขึ้นมา การยอมรับตนขึ้นอยู่กับการใช้สติปัญญาของผู้นั้นด้วย ถ้ามีเหตุมีผลใช้สติปัญญาก็จะเข้าใจตัวเองตามที่เป็นจริง (realistic) ถ้าใช้อารมณ์อย่างเดียวก็จะมองเห็นตนตามที่ตนอยากจะเป็น (ideal self) ผู้ที่ใช้สติปัญญาย่อมมองเห็นความแตกต่างระหว่างตัวเองจริงๆ กับตัวเองในอุดมคติ การมองเห็นตัวเองนี้ยังได้รับการสนับสนุนจากสังคมวัฒนธรรมที่แวดล้อมตนอยู่ ถ้าพ่อแม่เพื่อนฝูงยอมรับ ก็จะเกิดความมั่นใจในตัวเอง ถ้าเข้ากับใครไม่ได้ ก็ทำให้เกิดความสงสัยไม่มั่นใจและไม่เชื่อว่าผู้อื่นจะยอมรับตนต่อไป

3.1.2 อารมณ์ของเด็กวัยรุ่น อารมณ์ของเด็กวัยรุ่นมักเป็นผลสืบเนื่องมาจากระยะก่อนวัยรุ่น โดยบางครั้งอาจเพิ่มความรุนแรงขึ้นบ้าง3 เด็กวัยรุ่นนี้มักจะมีความรู้สึกที่เปิดเผยเชื่อมั่นในตนเอง รู้สึกว่าตนมีความสุข แต่ในบางครั้งก็อาจจะหดหู่ มีความสงสัยอยู่ตลอดเวลาได้ รู้สึกชอบและไม่ชอบรุนแรง ไม่ค่อยจะยอมใครง่าย ๆ แต่บางครั้งก็จะโอบอ้อมอารี บางครั้งก็เป็นคนเห็นแก่ตัวแบบเด็กๆ มักจะมีความรู้สึกนึกคิดขัดแย้งกับผู้ใหญ่อยู่เสมอ ถ้าพ่อแม่ให้โอกาสเด็กวัยรุ่นได้แสดงความคิดเห็นก็จะช่วยให้เด็กเรียนรู้วิธีการขึ้นทีละน้อยถ้าไม่เปิดโอกาสให้กับตัวเองเลยก็จะเกิดความเครียดและเกิดปัญหาทางอารมณ์ตามมาเวลาที่อยู่บ้านเด็กวัยรุ่นมักจะชอบอยู่ในห้องส่วนตัวตามลำพัง ไม่ชอบให้ใครรบกวน แต่เวลาอยู่กับเพื่อนๆ จะชอบช่วยเหลือให้คำแนะนำเพื่อนฝูง ชอบคบกันเป็นกลุ่มๆ ชอบให้เพื่อนฝูงยอมรับและยกย่อง เวลาที่เด็กวัยรุ่นอยู่บ้าน พ่อแม่มักจะเห็นว่าเป็นเด็กอยู่เสมอ เด็กเองก็ไม่ชอบการบังคับและมักจะมีข้อขัดแย้งอยู่ภายในใจของเด็กเสมอ เช่น บางครั้งก็อยากเป็นผู้ใหญ่ จะทำอะไรได้ตามใจตนเอง บางครั้งก็อยากจะมีคนดูแล อยากจะสบายแบบเด็ก ๆ อีก อย่างไรก็ตาม เนื่องจากเด็กกำลังเติบโตไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ มีความต้องการ

ที่จะพึ่งพาตนเองจึงทำให้เด็กมักจะฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ในครอบครัว ไม่เห็นด้วยกับพ่อแม่ ทั้งๆ ที่ยังคงต้องการความสนใจจากพ่อแม่อยู่ ทั้งนี้ เพราะต้องการความเป็นอิสระนั่นเอง ปอยครั้งที่ความขัดแย้งเกิดขึ้นจากเรื่องเล็กๆ เช่น การแต่งกาย ถ้าพ่อแม่เข้มงวดมากก็จะทำให้เด็กเกิดความเครียดมากขึ้น ความต้องการที่สำคัญอย่างหนึ่งของเด็กวัยนี้ คือ ต้องการให้คนอื่นยอมรับความเป็นเพศชายหรือเพศหญิงของตน ต้องการมีทุกอย่างอย่างเหมือนเพื่อนๆ เพศเดียวกันในกลุ่ม3 ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ต้องการให้เพื่อนๆ รู้สึกประทับใจในพฤติกรรมของตน เด็กวัยรุ่นจะรู้สึกนิยมความกล้าหาญของหญิงหรือชายที่มีชื่อเสียงดีเด่น และต้องการมีบทบาทแบบผู้ใหญ่ด้วยเด็กวัยรุ่นมักจะเอาใจใส่กับรูปร่างหน้าตาของตนมากขึ้น นึกถึงความเปลี่ยนแปลงของตนอยู่ตลอดเวลา รู้สึกกังวลใจกับความกังวลใจของตน ไม่พอใจรูปร่างหน้าตา แม้ผู้ใหญ่จะเห็นว่าเป็นเรื่องไม่สำคัญนัก แต่เด็กเองจะกังวลใจมากเพราะต้องการให้ตนเองเป็นที่ยอมรับของเพื่อนฝูง การที่เด็กวัยรุ่นมีอาการที่เปลี่ยนแปลงง่ายและรุนแรงก็เพราะมีความเปลี่ยนแปลงทางร่างกายเกิดขึ้นไปทางแบบผู้ใหญ่ เด็กก็สนใจจะทำตามแบบอย่างของผู้ใหญ่ ซึ่งบางครั้งก็ทำไม่ได้ไม่เหมาะสมหรือไม่เข้าใจผู้ใหญ่ก็จะมองว่ายังเป็นเด็กอยู่ ทำให้ขัดแย้งกันบ่อยๆ นอกจากนี้ ยังมีการเปลี่ยนแปลงของต่อมไร้ท่อและฮอร์โมนภายในทำให้เด็กกินจุขึ้น ออกกำลังกายมากขึ้น ต้องการพักผ่อนมากขึ้น ผู้ใหญ่อาจจะเข้าใจว่าเกียจคร้านเด็กวัยรุ่นเริ่มสนใจเพศตรงข้าม ต้องการพึ่งตนเองและหมู่คณะจึงมักรวมกันเป็นกลุ่มเป็นแก๊งค์ ถ้าผู้ใหญ่ขัดขวางก็ทำให้เกิดความเครียด หงุดหงิด อยากหลบออกนอกบ้าน หรือเก็บตัวอยู่แต่ในห้อง การพยายามปรับตัวให้เข้ากับเปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ และสิ่งแวดล้อมใหม่ๆ ทำให้เด็กวัยรุ่นมีอาการที่ไม่มั่นคง จะเกิดความคับข้องใจอยู่เสมอ

3.1.3 ความเปลี่ยนแปลงทางจิตใจของเด็กวัยรุ่น ความเปลี่ยนแปลงทางจิตใจของวัยรุ่น มีผลสืบเนื่องมาจากความเปลี่ยนแปลงทางร่างกายของเด็กนั่นเอง อาจจะแยกเป็นหลายแง่มุมดังนี้ 1. มีความต้องการใหม่ๆ เกิดขึ้น และเป็นไปอย่างรุนแรง ต้องการอะไรเมื่อไม่ได้ตั้งใจก็จะมีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไป เช่น โกรธฮึดฮัด และจะพยายามหาความพอใจเอาทางใดทางหนึ่งให้ได้ ผู้ใหญ่มักกีดกันห้ามไม่ให้เด็กได้รับความสุขเพลิดเพลิน ทั้ง ๆ ที่บางครั้งก็ไม่ได้ก่อให้เกิดอันตรายแต่อย่างใด 2. มีความรู้สึกทางเพศเกิดขึ้น เด็กจะมองเห็นความสวยงาม แต่จะพิถีพิถันในการแต่งตัวเพื่ออวดเพศตรงข้าม การให้ความรู้ที่ถูกต้องในเรื่องเพศจึงเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นในวัยรุ่น 3. เกิดความกังวลใจเรื่องการเจริญเติบโต ร่างกายเติบโตเร็ว จนทำให้เด็กกังวลว่ารูปร่างจะใหญ่โตเทอะทะ บางคนจะอดข้าวบ้าง ยืนนั่งตองอ ๆ เพื่อให้ตัวเล็กลงบ้าง เด็กหญิงมักสวมเสื้อชั้นในคับๆ รัดรูปทรงไม่ให้รู้สึกตัวโตขึ้น เด็กชายกังวลเรื่องเสียงเปลี่ยนไป เป็นต้น 4. สติปัญญาความคิดเจริญมากขึ้น สนใจแสวงหาความรู้ใหม่ๆ เพื่อเพิ่มพูนความสามารถ เริ่มเข้าใจความ

ไพเราะ ความดี ความสวยงาม ความเจริญทางด้านนี้จะค่อยเป็นค่อยไป 5. รู้จักรับผิดชอบและต้องการเป็นอิสระ เด็กเชื่อความสามารถของตนเอง รักเกียรติยศชื่อเสียง สนใจทำสิ่งที่ดีงามและเป็นประโยชน์ ชอบแสดงความคิดเห็น และกระทำการต่างๆตามลำพัง ชอบทดลองสิ่งนั้นสิ่งนี้เรื่อยไป สิ่งใดที่พอใจก็รับเอาไว้ การเข้าใจเด็กวัยรุ่นและแนะนำให้รู้จักการตัดสินใจโดยถูกต้องเหมาะสมจึงนับว่าเป็นสิ่งสำคัญ 6. อารมณ์เปลี่ยนแปลงง่าย และรุนแรง ประเดี๋ยวรักประเดี๋ยวโกรธทำอะไรสำเร็จก็ดีใจ พลาดพลั้งก็เสียใจ กระตือรือร้น 7. มีจินตนาการมากขึ้น โดยถือตนเองเป็นคนสำคัญในจินตนาการ และมักเกี่ยวกับความรัก ความสำเร็จ ความปลอดภัย ความสงสารตนเอง ความตาย 8. ความเชื่อมั่นต่างๆเป็นไปอย่างรุนแรง เชื่ออะไรก็มักจะเชื่อเอาจริง ๆ จัง ๆ เช่น เชื่อเรื่องของความถูกต้อง ความดี แต่ในขณะที่เดียวกันก็จะเกิดระแวงไม่ยอมเชื่ออะไรง่ายๆ นอกจากจะมีหลักฐานมาประกอบอ้างอิง 9. ความสนใจในการสมาคมมีมากขึ้น เข้าใจความสัมพันธ์และหน้าที่ที่ตนจะต้องปฏิบัติ หมุ่คณะมีอิทธิพลเหนือเด็ก เด็กวัยนี้จะคล้อยตามระเบียบปฏิบัติของหมู่คณะหรือสังคม ดังนั้น การจัดสิ่งแวดล้อม สโมสรสังคมสิ่งที่ดีงามก็จะเป็นประโยชน์แก่เด็ก 10. ประสาทและความรู้สึกด้านสัมผัสตื่นตัวขึ้นมาก เด็กจะสนใจดนตรี วรรณกรรม ศิลปกรรมต่าง ๆ ผู้ที่มีความเป็นพิเศษอยู่ทางด้านนี้บ้างแล้วก็จะก้าวหน้าไปมาก นิยายการกระทำหลาย ๆ อย่างก็มักจะเกิดขึ้นเปลี่ยนแปลงหรือเลิกไปในวัยนี้ รวมทั้งนิสัยในการคิดและรู้สึกด้วย เช่น สร้างนิสัยอดทน เลื้อยเพื่อเผื่อแม่ เป็นต้น

3.1.4 พัฒนาการทางสังคมของเด็กวัยรุ่น เด็กต้องการอิสระที่จะทำงานของตนเอง และการสังคมในกลุ่มเพื่อนก็จะกว้างขึ้น มักจะอยู่เป็นกลุ่ม การได้ทำกิจกรรมร่วมกันจะเป็นรากฐานความสัมพันธ์ทางสังคมในอนาคต การที่เด็กเห็นอกเห็นใจผู้อื่นพยายามจะช่วยเหลือกันจัดเป็นวุฒิภาวะที่เจริญขึ้น รู้จักเป็นผู้ให้และผู้รับระหว่างเพื่อนในวัยเดียวกันดีขึ้นเมื่อเข้าสู่วัยรุ่นตอนกลาง จะมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น จึงมักทำหรือแสดงความคิดไม่เหมือนกับคนอื่น ๆ เพราะเด็กต้องการเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น อิทธิพลของหมู่คณะเริ่มลดน้อยลง

3.2 ความสนใจของเด็กวัยรุ่น

ความสนใจเรื่องสุขภาพ ได้แก่ เรื่องการกิน การนอน การพักผ่อน เสื้อผ้า ความสะอาด และการป้องกันโรคภัยไข้เจ็บ ความสนใจเรื่องเพศ สนใจในการปรับปรุงตัวให้เข้ากับเพื่อนต่างเพศ การปฏิบัติตนต่อเพศตรงข้าม การเลือกเพื่อนต่างเพศ เป็นต้น ความสนใจในการเลือกอาชีพ ตอนแรกเด็กจะสนใจอาชีพในลักษณะเพื่อฝัน และสนใจหลายๆอาชีพ ต่อมาจึงจะสนใจอาชีพที่เป็นจริงเป็นจังขึ้นมา นอกจากนี้อาชีพที่เขาสนใจเลือก จะเกี่ยวข้องกับหรือสัมพันธ์กับความสามารถของเขามากขึ้น ความสนใจในกิจกรรมสันทนาการ เช่น กีฬา การแสดงศิลปะ งานอดิเรก เป็นต้น และเด็กวัยรุ่นมักจะเล่นเป็นกลุ่ม เป็นทีม มุ่งหวังความสำเร็จของทีมมากกว่า

ของส่วนบุคคล ความสนใจในการค้นคว้าและสร้างจินตนาการ เช่น การประดิษฐ์ การค้นคว้าทาง วิทยาศาสตร์ การแต่งบทประพันธ์ การเขียนภาพ เป็นต้น ความสนใจในการสร้างนิสัยการเรียนที่ดี เด็กวัยรุ่นจะพยายามคิดค้นว่า ทำอย่างไรจึงจะเรียนได้ผลดี ทำงานให้มีประสิทธิภาพ ทำอย่างไรจึง จะแก้ปัญหาต่างๆได้ ความสนใจในเรื่องคุณสมบัติส่วนตัว เช่น บุคลิกภาพรูปร่างหน้าตา ความ สะอาดเรียบร้อย การสนทนาวางท่าทาง และคุณลักษณะอื่นที่จำเป็นในการเข้าสังคม เช่น การ เชื้อเพื่อผู้อื่น ความสนใจในเรื่องปรัชญาชีวิต เด็กวัยรุ่นเริ่มคิดถึงหลักของศีลธรรมจรรยา จะทำอะไร ก็เริ่มมีกฎเกณฑ์ มักจะมีอุดมคติ หรือสุภาษิตประจำตัวพฤติกรรมของเด็กวัยรุ่นซึ่งผู้ใหญ่มองว่า แปลกๆไม่ค่อยเหมาะสมนั้น แท้ที่จริงเป็นปรากฏการณ์ธรรมดาของเด็กนั่นเอง ถ้าผู้ใหญ่เข้าใจก็จะ สามารถให้คำแนะนำ จัดประสบการณ์ให้เด็กได้เปลี่ยนแปลงพัฒนาไปในทางที่ดี และเหมาะสมกับ สังคมและวัฒนธรรมก็จะเป็นการสร้างสมบุคลิกภาพที่ดีให้แก่เด็กแต่เริ่มต้น เพื่อให้เขาได้เป็นส่วนที่ ดีของสังคมและช่วยกันสร้างสรรค์สังคมต่อไปในอนาคต



4.กรณีศึกษา

4.1 ตัวอย่างที่ 1



ภาพที่ 35 : PROFESSOR ASTOR CAT'S FRONTIERS OF SPACE

ชั้นระบุข้อมูล

การออกแบบหนังสือ PROFESSOR ASTOR CAT'S FRONTIERS OF SPACE

ออกแบบโดย : ดร.โดมินิก วิลเลียม

ชั้นพรรณนา

หนังสือเล่มนี้เป็นหนังสือที่ให้ความรู้เกี่ยวกับอวกาศโดยมีการกระชับข้อมูลให้เข้าใจได้ง่าย

ขึ้นโดยใช้ภาพกราฟิก

ชั้นวิเคราะห์

เป็นหนังสือที่ใช้ภาพกราฟิกสรุปย่อข้อมูลเพื่อให้เข้าใจได้ง่ายโดยไม่ต้องอ่านตัวอักษรจนมากเกินไปซึ่งเหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย อีกทั้งยังมีการจับคู่สีที่สะดุดตา และเหมาะกับเนื้อหาที่เป็นอวกาศ โดยเลือกใช้สีที่สดใส แต่มีการปรับเป็นโทนเจดเพื่อให้ความรู้สึกห่างอวกาศ มีการจัดวางเลย์เอาต์ที่น่าสนใจ โดยไม่เน้นตัวอักษรที่มากเกินไป และในหน้าที่ตัวอักษรน้อยก็ยังสามารถจัดวางให้เข้าได้ดีกับภาพประกอบที่มีทำให้เมื่ออ่านแล้วรู้สึกเพลิดเพลิน ไม่น่าเบื่อ

ขั้นตีความ

เป็นหนังสือที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยเด็ก เพราะวัยนี้เป็นวัยฝึกอ่านและหนังสือเล่มนี้ยังเหมือนกับการสรุปย่อข้อมูลให้กระชับและเข้าใจง่าย

4.2 ตัวอย่างที่ 2



ภาพที่ 36 : กระบี่ มรดกแห่งอันดามัน

ขั้นระบุข้อมูล

การออกแบบอินโฟกราฟิก กระบี่ มรดกแห่งอันดามัน

ออกแบบโดย : infographic move

ขั้นพรรณนา

เป็นโปสเตอร์อินโฟกราฟิก ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับคุณค่าของทะเลกระบี่ว่ามีคุณค่าอย่างไรต่อโลกบ้างและเป็นเช่นไรโดยการย่อข้อมูลออกเป็นภาพกราฟิก

ขั้นวิเคราะห์

เป็นการย่อข้อมูลเกี่ยวกับความสำคัญของเมืองกระบี่ที่แตกย่อยออกเป็นจำนวนมากด้วยการสรุปความในรูปแบบอินโฟกราฟิกเพื่อให้เข้าใจได้ง่าย และน่าสนใจมากขึ้นเพราะโดยทั่วไปแล้วหากเป็นเพียงหัวเรื่องนี้แต่มีเพียงแคตัวอักษรผู้คนอาจไม่สนใจอ่านหรือศึกษา การเลือกใช้สีเลือกใช้โน้ตของสีโทนเย็นเน้นไปที่สีฟ้าซึ่งเป็นสีของน้ำทะเลโดยมีการไล่เฉดความเข้ม ความบางเพื่อเล่น

สีให้มีความน่าสนใจมากขึ้น ในส่วนของเลเอาท์มีการจัดวางแบบสบายตาเน้นกราฟิกไม่เน้นข้อความมากนักทำให้น่าอ่านน่าสนใจมากขึ้นด้วย

ขั้นตีความ

เป็นอินโฟกราฟิกที่เหมาะสมแก่การให้ความรู้เพื่อตระหนักให้คิด เพราะหากเป็นเพียงตัวอักษรคนจะอ่านกันน้อยและในโซเชียลมีเดียก็จะดูไม่น่าสนใจเลยหากใช้ภาษาไม่ได้ดีพอ แต่เมื่อเป็นอินโฟกราฟิกจะมีความน่าสนใจมากกว่า และในโซเชียลก็จะมีการแชร์กันมากกว่าเพราะน่าสนใจ

4.3 ตัวอย่างที่ 3



ภาพที่ 37 : การออกแบบเลขศิลป์สำหรับโครงการ"SEAVIVAL"

ขั้นระบุข้อมูล

การออกแบบเลขศิลป์สำหรับโครงการ"SEAVIVAL"

ออกแบบโดย : นางสาวอภิษฐา สุรีย์พงษ์

ขั้นพรรณนา

เป็นการออกแบบเลขศิลป์ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการเอาตัวรอดจากภัยพิบัติจากทะเลโดยมีสื่อหลายชนิดที่ช่วยให้ความรู้และทำให้น่าสนใจ

ชั้นวิเคราะห์

การออกแบบเลขศิลป์สำหรับโครงการ"SEAVIVAL" เป็นการนำอินโฟกราฟิกมาใช้ในการสรุปย่อข้อมูล ให้ความความกระชับและเข้าใจง่าย สำหรับข้อมูลการป้องกันตัวซึ่งถือเป็นสิ่งที่ดีมาก เพราะหากในเวลาฉุกเฉินเราก็จะประหยัดเวลาในการศึกษาข้อมูลค่อนข้างมาก มีการเลือกคู่สีที่ดี สีเหลืองและสีแดงนั้นให้ความรู้สึกถึงการระวังหรือการเตือนอีกทั้งสีมันท์ที่ใช้ยังมีความสดสวยงาม และทำให้เนื้อหาน่าสนใจอีกด้วย

ชั้นตีความ

ผลงานนี้เป็นชุดเลขศิลป์ที่ต้องการให้กลุ่มเป้าหมายนั้นได้ตระหนักถึงภัยพิบัติจากท้องทะเลว่าควรมีการเตรียมตัวเช่นไรโดยอาจเหมาะสำหรับการให้ความรู้ต่อเด็ก เพราะเป็นสื่อที่มีหลากหลายชนิดในตัวอีกทั้งสีของงานยังส่งผลต่อการจดจำให้เด็กจำได้ง่ายและจำได้นาน



บทที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1.วิเคราะห์ปัญหาของงานวิจัย

1.1 เนื่องจากอำเภอลับแลเป็นอำเภอที่มีอัตลักษณ์ เอกลักษณ์เฉพาะของตัวเองอย่างมากทั้งในเรื่องของอาหาร วัฒนธรรม ชนบธรรมนิยมประเพณี และสถานที่ท่องเที่ยวที่มีบรรยากาศที่สวยงามมาก แต่อำเภอลับแล กลับยังไม่เป็นที่นิยมที่มากพอสำหรับนักท่องเที่ยว อีกทั้งในส่วนของจังหวัดอุตรดิตถ์เองนั้น ก็ยังมีการท่องเที่ยวอยู่ในอันดับที่ยังไม่เป็นที่น่าพอใจซึ่งก็คืออันดับที่ 15 จาก 17 อันดับที่เที่ยวในภาคเหนือ อาจเพราะเหตุผลนี้นั้นจึงทำให้อำเภอลับแลยังมีการท่องเที่ยวจากนักท่องเที่ยวที่น้อยลงตามไปด้วย อีกทั้งสื่อประชาสัมพันธ์ของตัวอำเภอลับแลเองนั้นก็ยังมีความล้าสมัยอยู่มาก ยังมีการนำงานออกแบบและการดีไซน์ไปใช้ในสื่อประชาสัมพันธ์ได้ค่อนข้างน้อยทำให้ดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายหรือนักท่องเที่ยวได้ค่อนข้างน้อย เพราะตัวสื่อประชาสัมพันธ์เองนั้นยังไม่มีความน่าสนใจมากเพียงพอ อีกทั้งข้อมูลที่มียังกระจัดกระจายเข้าถึงได้ยากด้วย เช่น หากอยากได้ข้อมูลของพิพิธภัณฑ์ก็จะมีข้อมูลเพียงที่พิพิธภัณฑ์ แต่หากอยากได้ข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวของยุคสมัยนี้ที่คนมักจะไปหรือสนใจอย่าง ร้านกาแฟ ที่พัก หรือสวนผลไม้ ข้อมูลพวกนี้นั้นก็ยังไม่มีการรวบรวมข้อมูลทั้งหมดให้อยู่ในแหล่งเดียวกัน ทำให้เมื่ออยากทราบข้อมูลนั้นจึงมีการสืบค้นข้อมูลที่ยากและวุ่นวาย

2.วิเคราะห์ทฤษฎีการออกแบบ

2.1 อินโฟกราฟิก (Infographics) หมายถึง การนำข้อมูลหรือความรู้มาสรุปเป็นสารสนเทศในลักษณะของข้อมูลและกราฟที่อาจเป็นลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิ ไดอะแกรม แผนที่ ฯลฯ ที่ออกแบบเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ดูแล้วเข้าใจง่ายในเวลารวดเร็วและชัดเจน สามารถสื่อให้ผู้ชมเข้าใจความหมายของข้อมูลทั้งหมดได้โดยไม่จำ เป็นต้องมีผู้นำเสนอมาช่วยขยายความเข้าใจอีกการออกแบบอินโฟกราฟิกส์ เป็นการนำข้อมูลที่เข้าใจยากหรือข้อมูลที่เป็นตัวหนังสือจำนวนมากมานำ เสนอในรูปแบบต่างๆ อย่างสร้างสรรค์ ให้สามารถเล่าเรื่องได้ด้วยตัวเอง มีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ หัวข้อที่น่าสนใจ ภาพและเสียง ซึ่งจะต้องรวบรวมข้อมูลต่างๆ ให้เพียงพอ แล้วนำมาสรุปวิเคราะห์ เรียบเรียง แสดงออกมาเป็นภาพจึงจะดึงดูดความสนใจได้ดี ช่วยลดเวลาในการอธิบายเพิ่มเติมกราฟิกที่ใช้ อาจเป็นภาพ ลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ

แผนภูมิ ไดอะแกรม ตาราง แผนที่ ฯลฯ จัดทำให้มีความสวยงาม น่าสนใจ เข้าใจง่าย สามารถจดจำ ได้นาน ทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น หลักการออกแบบอินโฟกราฟิก (Infographics) แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ 1. ด้านข้อมูล ข้อมูลที่จะนำเสนอ ต้องมีความหมาย มีความน่าสนใจ เรื่องราวเปิดเผยเป็นจริง มีความถูกต้อง 2. ด้านการออกแบบ การออกแบบต้องมีรูปแบบแบบแผน โครงสร้าง หน้าที่การทำงาน และความสวยงาม โดยออกแบบให้เข้าใจง่าย ใช้งานง่าย และใช้ได้จริงการใช้สีเป็นสิ่งจำเป็น ควรเลือกใช้สีที่กระตุ้นดึงดูดความสนใจผู้ชม ควรศึกษาทฤษฎีการใช้สีด้วยใช้สีให้ถูกต้องเหมาะสมกับหัวข้อที่เราจะออกแบบอินโฟกราฟิกสีให้ใครชมไม่จำเป็นจะต้องทำให้มีสีสันมากอินโฟกราฟิกบางชิ้นมีสีเพียงเล็กน้อยก็มีประสิทธิภาพได้

3. วิเคราะห์พฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย

3.1 กลุ่มเป้าหมายช่วงอายุ 17 -22 ปี เป็นช่วงวัยที่เริ่มมีการค้นหาสิ่งใหม่ๆและเป็นช่วงวัยที่มักมีค่านิยมตามกระแส อาทิ หากพบเจอว่าที่เทียวไหนมีการรีวิวสวย คนแชร์กันมากก็มักจะพาพรรคพวกตามรีวิวนั้นไป และช่วงอายุนี้นั้นก็เริ่มมีทุนทรัพย์ในการออกเดินทางท่องเที่ยวพอสมควรแล้วเพราะหากสนใจที่ท่องเที่ยวจากหนังสืออินโฟกราฟิกที่จัดทำขึ้น กลุ่มเป้าหมายก็สามารถที่จะออกเดินทางท่องเที่ยวตามได้ โดยช่วงอายุประมาณ 17-22 ปี เป็นระยะวัยรุ่นตอนปลายนั้นจะมีกระบวนการพฤติกรรมก่อนไปทางเป็นผู้ใหญ่ เป็นช่วงเปลี่ยนวัยของชีวิตทางด้านร่างกาย การเปลี่ยนแปลงทางกายของเด็กวัยรุ่นเป็นต้นเหตุ ให้มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านอื่น ๆ ตามมา เช่น ด้านอารมณ์ ลักษณะสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่นสมรรถภาพทางสมอง ค่านิยม ทศนคติ ความนึกคิดเกี่ยวกับตนเอง เจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ทางร่างกายเต็มที่เป็นช่วงเปลี่ยนทางด้านสังคม อารมณ์ จิตใจ ค่านิยม อุดมคติ ฯลฯ เด็กกำลังเลียนแบบและทดสอบบทบาทเพื่อจะเป็นผู้ใหญ่ในแง่ต่าง ๆ เช่น อารมณ์ สังคม จิตใจ ความใฝ่ฝัน ปรารถนา ฯลฯ ความเปลี่ยนแปลงและความ เป็นไปต่าง ๆ ในลักษณะนี้ล้วนเป็นรากฐานของความสนใจ ความมุ่งหมายในชีวิต อาชีพ ลักษณะของเพื่อน ลักษณะของคู่ครอง ฯลฯ ในวัยผู้ใหญ่ต่อไป ลักษณะโดยทั่วไปของวัยรุ่น เป็นวัยแห่งการเสริมสร้าง (Period of Reconstruction) ในวัยนี้ความเจริญเติบโตทางร่างกายจะเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว และจะค่อย ๆ ช้าลงในตอนปลาย เป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง (Period of Transformation) ในวัยนี้เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นกับชีวิตวัยรุ่นมากมาย ทั้งในร่างกายและจิตใจ และความรู้สึกนึกคิด เป็นวัยที่มีความคิดอยากเป็นอิสระ (Period of Independence) โดยเริ่มคิดพึ่งพาตนเองอยากเรียนรู้ความผิดพลาดด้วยตนเองมากกว่าที่จะเรียนรู้จากคำสั่งสอนของคนอื่น ชอบโต้เถียงถ้าได้รับการขัดขวางอย่างรุนแรง มักมีความรู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจ และหาทางออกในทางผิด ๆ เช่น หนีออกจากบ้าน เป็นวัยที่ต้องเผชิญปัญหา (Period of Problems) โดยในวัยนี้เป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิตซึ่งเรียกว่าวัยวิกฤติ ปัญหาต่าง ๆ ในการปรับตัวมัก

เกิดขึ้นเสมอ มีการตัดสินใจอย่างรวดเร็ว วุฒิภาพ แสดงออกทางอารมณ์อย่างรุนแรงและรวดเร็ว อีกทั้งวัยนี้ยังเป็นวัยที่ อยากรู้อยากเห็น, อยากรอง การลองผิดลองถูก และคอยสังเกตดูจากปฏิกิริยาของคนรอบข้าง เพื่อตัดสินใจสิ่งที่ทำนั้น ดีเลวเป็นอย่างไรวัยที่โตขึ้น เมื่อความสามารถเพิ่มขึ้น ร่างกายเจริญเติบโตขึ้นมา สิ่งรอบตัวต่างๆ ที่น่าสนใจ และท้าทายความสามารถก็จะเริ่มเข้ามาเพื่อทดลองการสนับสนุนส่งเสริมเด็กให้คงสภาพอยากรู้อยากเห็น อยากรอง และได้มีโอกาสทดลองสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ในขอบเขตที่เหมาะสมเพิ่มขึ้นตามวัย จะทำให้เด็กก้าวเข้าสู่วัยรุ่นด้วยความภาคภูมิใจที่ตนเองเคยมีประสบการณ์ต่างๆ มาบ้างสิ่งเหล่านี้จะมาเสริมความภาคภูมิใจในตนเอง ดังนั้นจะเห็นว่าการฝึกสอนและให้โอกาสเด็กได้ทดลองทำในสิ่งที่ถูกต้อง ควรฝึกสอนมาตั้งแต่เด็ก และควรค่อยๆ สอนถึงอันตรายในหลายสิ่งหลายอย่างที่มีอยู่ในสังคม และวิธีการแก้ไข เรียนรู้ทั้งสิ่งที่ดีและเลว การฝึกให้เด็กได้ลองในสิ่งที่น่าลอง แต่สอนองให้หัดยังตัวเองในสิ่งที่อันตรายจึงเป็นวิธีที่สำคัญมาตั้งแต่วัยเรียน แต่ในทางตรงกันข้ามในกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่เคยถูกฝึกให้ลองคิด ลองทำก่อน จะเกิดความสับสน วุ่นวายใจขาดความรู้ ขาดทักษะ ขาดการฝึกฝน ขาดการลองทำผิดทำถูกมาก่อน จึงทำให้กลุ่มนี้ตกอยู่ในกลุ่มที่มีอันตรายสูง และในกลุ่มเด็กวัยรุ่นที่พ่อแม่ปล่อยให้ปล่อยปละละเลย หรือไม่เคยสอนให้ยับยั้งชั่งใจมาก่อน นึกอยากทำอะไรก็จะทำ ไม่เคยต้องผัดพ้อ ไม่เคยสนใจว่าการกระทำของตัวเองจะส่งผลกระทบต่อผู้คนรอบข้างอย่างไร ความตื่นเต้นท้าทาย ความต้องการหาประสบการณ์แปลกๆ ใหม่ๆ เกลียดความจำเจ ช่วงอายุนี้มักจะสร้างความตื่นเต้นท้าทายนั้นเป็นเพราะว่าเป็นความตื่นเต้นและความรู้สึกว่าถูกท้าทาย แนวทางการเลี้ยงดูเด็กฝึกให้เด็กได้มีโอกาสทำงานที่ท้าทายความสามารถที่ละน้อยอยู่ตลอดเวลา จะส่งผลทำให้เด็กได้พัฒนาความเชี่ยวชาญขึ้นมาได้ แก้ปัญหาได้

การสรุปแนวความคิดในการออกแบบ

"simulation" เป็นแนวคิดในการออกแบบที่จะมีการนำภาพพื้นที่จริงแต่ละสถานที่บรรจลง ในโค้ดเพื่อแสดงออกมาเป็นภาพไฮโลแกรมเพราะหากมีอินโฟกราฟิกเป็นตัวจัดการข้อมูลที่ดีควออาร์โค้ดก็สามารถทำหน้าที่เก็บภาพพื้นที่จริงได้ดีและมีความน่าสนใจ

แนวทางการออกแบบ

แนวคิดในการออกแบบเกิดจากการที่สื่อประชาสัมพันธ์ของอำเภอลับแลมีความล้ำสมัยอยู่มากทำให้ดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายหรือนักท่องเที่ยวได้ค่อนข้างน้อยเพราะตัวสื่อประชาสัมพันธ์เองนั้นยังไม่มีที่น่าสนใจมากเพียงพอ อีกทั้งข้อมูลที่มียังกระจัดกระจายเข้าถึงได้ยากจึงจัดทำเป็นหนังสืออินโฟกราฟิกเพื่อให้มีการจัดการข้อมูลในรูปแบบที่น่าสนใจ และมี

ความกระชับเข้าใจง่าย นอกจากนี้ยังมีคิวอาร์โค้ดที่เก็บภาพพื้นที่จริงเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเห็นภาพสถานที่ท่องเที่ยวในรูปแบบของภาพพื้นที่จริงได้โดยผ่านสื่อนวัตกรรมคิวอาร์โค้ด

COLOR DIRECTION

จะมีสีหลัก 4 สี โดยแต่ละสีจะมีการดึงมาจากเอกลักษณ์ที่เด่นชัด ของอัตลักษณ์เมืองลับแล สีเหลืองจากทุเรียน สีเขียวจากป่าเขา สีฟ้าจากน้ำตก สีแดงจากผ้าซิ่นตีนจก

ตัวอักษรที่ใช้

- FT Meuang BL
- DB HelvethaicaMon X

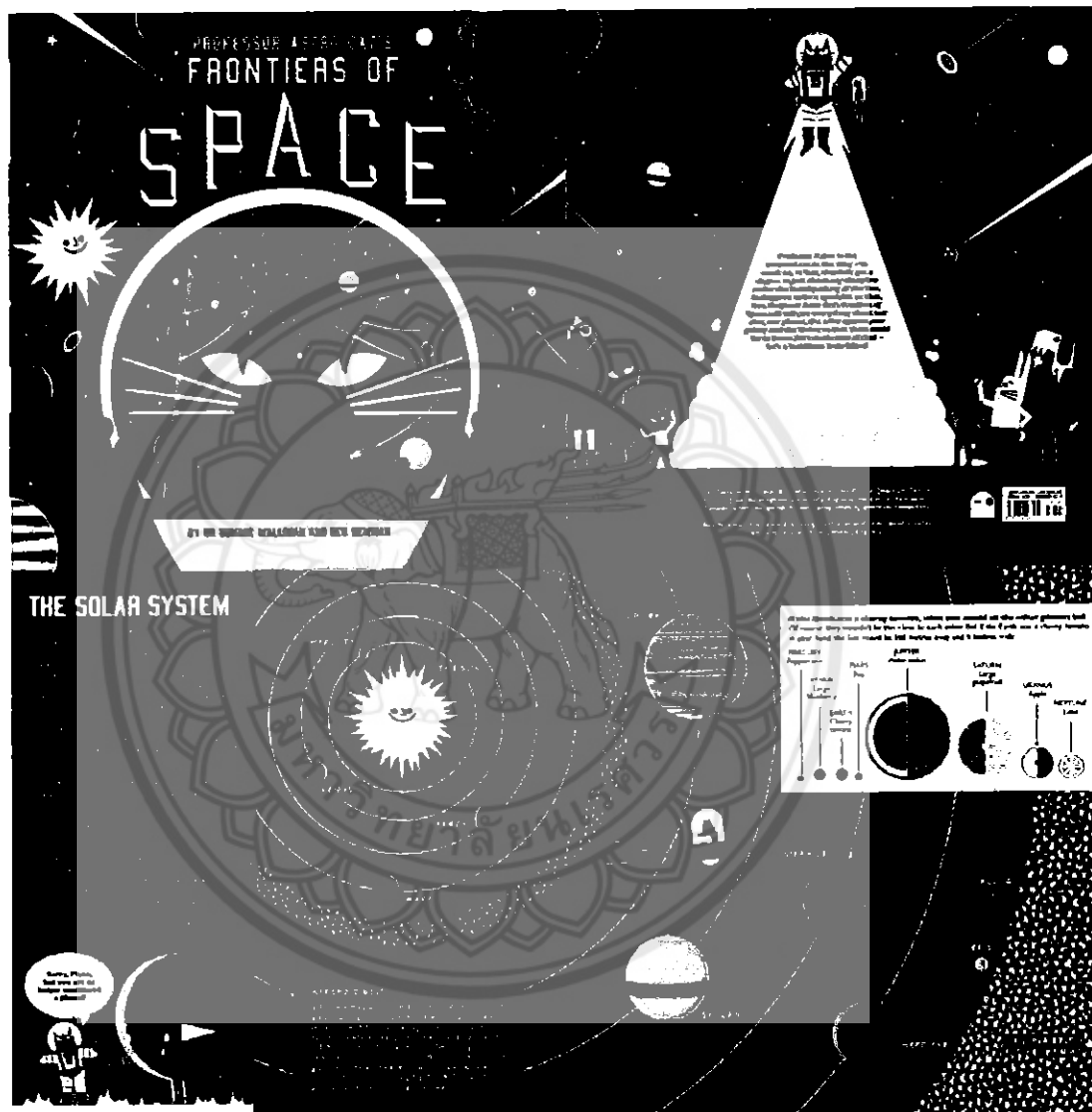
กระบวนการออกแบบ

- หนังสืออินโฟกราฟิก ขนาด 200*200 มม.
- คิวอาร์โค้ดภาพพื้นที่จริง จำนวน 3 โค้ด
- ไปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ขนาด A3 จำนวน 1 แผ่น



REFERANCE

Professor Astro Cat's Frontiers of Space : Dr. Dominic Walliman, Ben Newman



ภาพที่ 38 : Professor Astro Cat's Frontiers of Space

INFOGRAPHIC MOVE

กระบี่ ปรกตแห่งอันดามัน

กรมทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ร่วมกับ มูลนิธิกรีนพีซ

ความสุขงาน เกี่ยวคู่ทะเลกระบี่

- ประมงอย่างยั่งยืน
- การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน
- การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ
- การมีส่วนร่วมของชุมชน

www.protectkrabi.org

GREENPEACE

กำหนด หักจ่ายลูกค้ากระบี่

กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์

กำหนดของ ไฟฟ้า กำหนด

- ประหยัดพลังงาน
- ลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจก

กรบี่คือความ อาจไม่หลงเหลือใครชอบ รังปลอกกระบี่

GREENPEACE

7 สิ่งดีที่ควรทำ

สิ่งกรณตรีย์ไทย

- ทำบุญทำทาน
- ไม่กินเนื้อหมู
- ไม่กินเนื้อวัว
- ไม่กินเนื้อไก่
- ไม่กินเนื้อปลา
- ไม่กินเนื้อสัตว์
- ไม่กินเนื้อคน

รณรงค์โดย มูลนิธิกรีนพีซ

เลือกอาหารสักนิดก่อนคิดตักบาตร

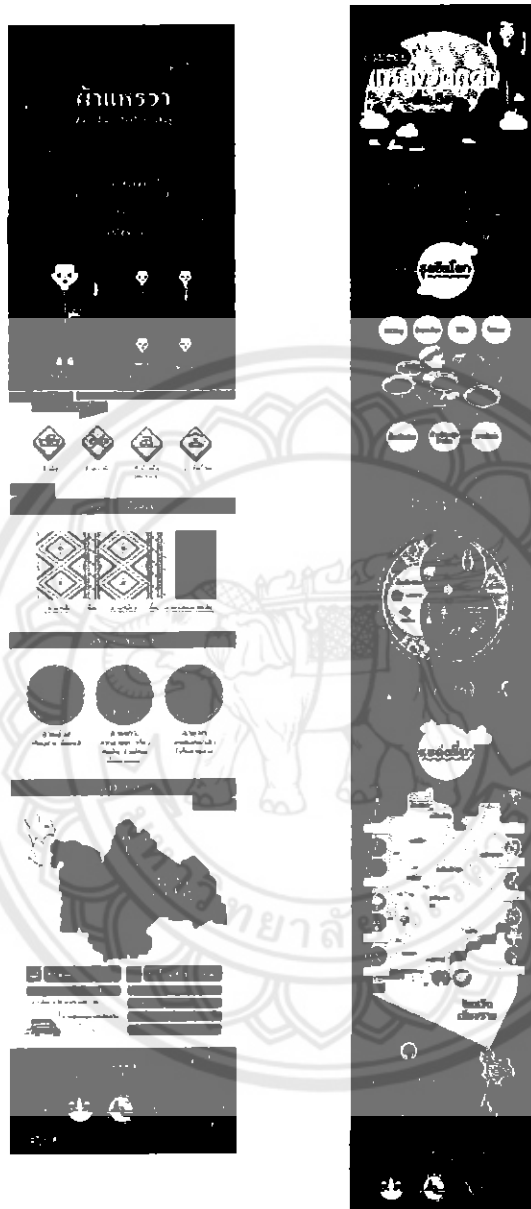
พระสงฆ์อาหาร

- อาหารที่ควรหลีกเลี่ยง
- อาหารที่ควรเลือก

มูลนิธิกรีนพีซ

ภาพที่ 39 : INFOGRAPHIC MOVE

Tourism Authority of Thailand



ภาพที่ 40 : infographic tourism authority of Thailand

บทที่ 4

การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน

จากกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังกล่าวแล้วนักศึกษาจึงได้มีแนวทางในการออกแบบหนังสือ "LAPLAE ALL AREA" โดยมีขั้นตอนการปฏิบัติงานดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 แนวความคิดในการออกแบบ

ส่วนที่ 2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

ส่วนที่ 3 ผลงานที่สร้างสรรค์

4.1 แนวคิดในการออกแบบ

4.1.1 ชื่อโครงการ โครงการออกแบบหนังสืออินโฟกราฟิกเรื่อง "LAPLAE ALL AREA" เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของอำเภอลับแล

4.1.2 วัตถุประสงค์

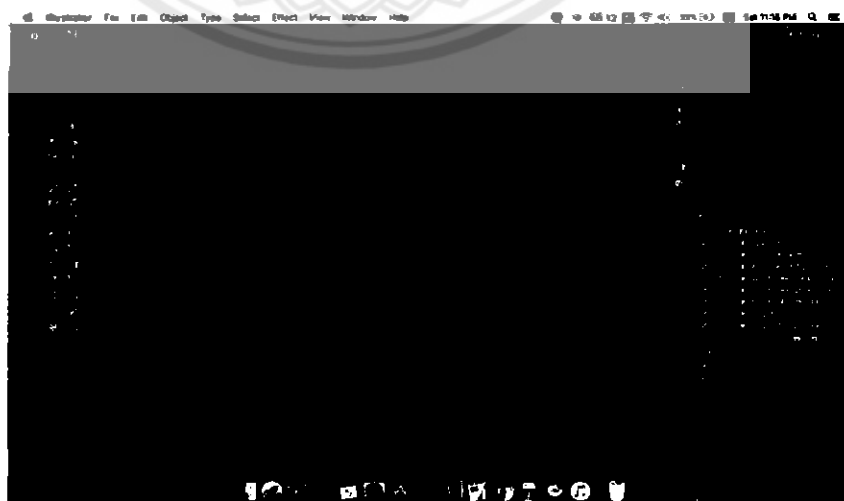
เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบหนังสืออินโฟกราฟิก

เพื่อศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูลเมืองลับแล

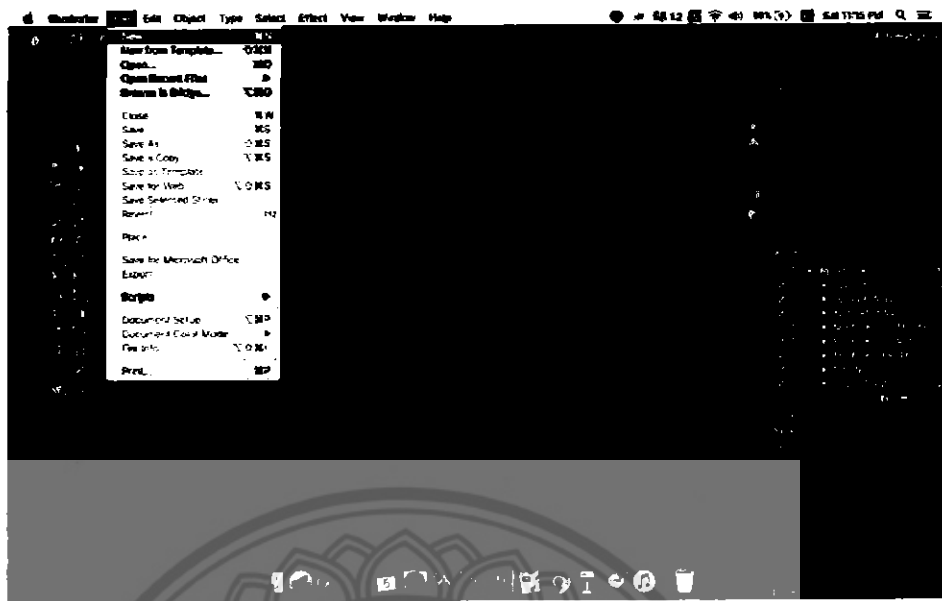
เพื่อประชาสัมพันธ์เมืองลับแล

4.1.3 แนวคิดในการออกแบบหนังสืออินโฟกราฟิกเรื่อง "LAPLAE ALL AREA" เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของอำเภอลับแล

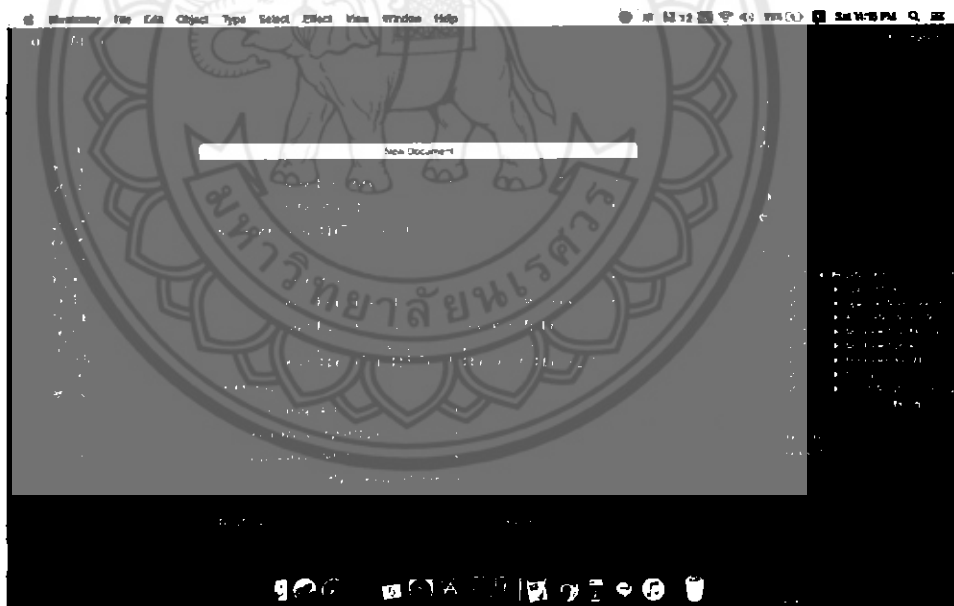
4.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์



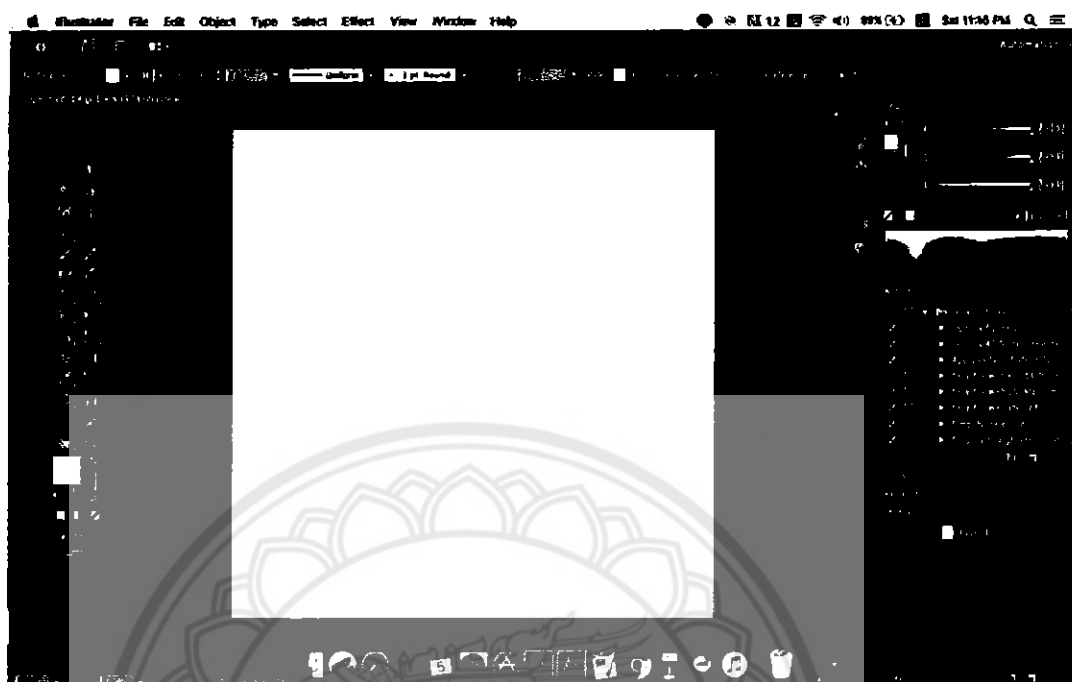
ภาพที่ 41 : เปิดโปรแกรม illustrator



ภาพที่ 42 : เลือก File > New เพื่อสร้างหน้ากระดาษ



ภาพที่ 43 : ตั้งค่าไซส์กระดาษตามต้องการแต่ควรตั้งค่าเกินเล็กน้อยเพื่อป้องกันการโดนตัดตก



ภาพที่ 44 : หน้ากระดาษเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน

4.3 ผลงานที่สร้างสรรค์

4.3.1 การจัดทำปกหนังสือ



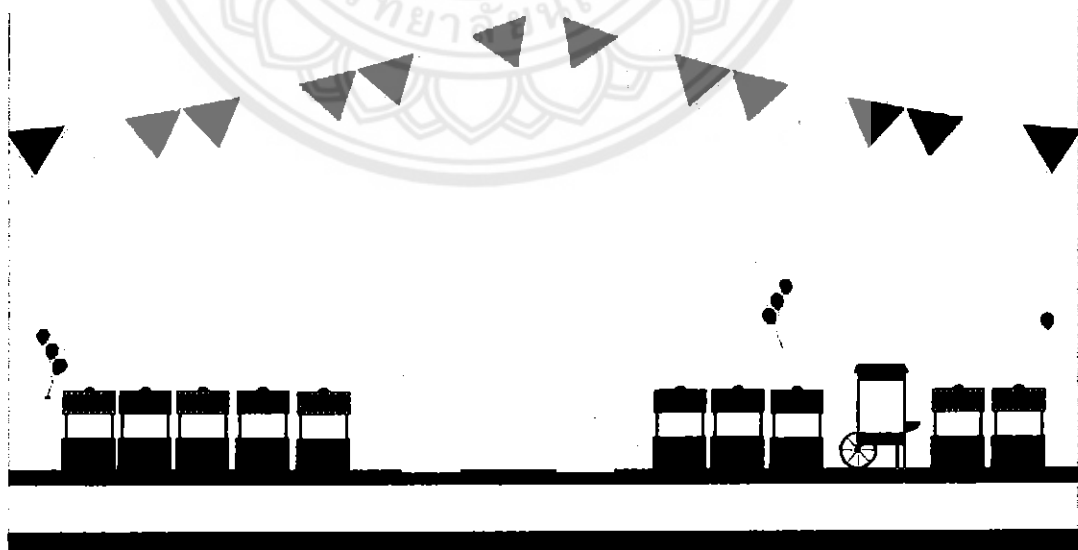
ภาพที่ 45 : ภาพปกหนังสือรูปแบบที่ 1

4.3.2 การแก้ไขจัดทำปกหนังสือ



ภาพที่ 46 : แก้ไขภาพปกหนังสือรูปแบบใหม่

4.3.3 งานพระแท่นศิลาอาสน์



ภาพที่ 47 : งานพระแท่นศิลาอาสน์รูปแบบที่ 1



ภาพที่ 48 : งานพระแท่นศิลาอาสน์รูปแบบที่ 2

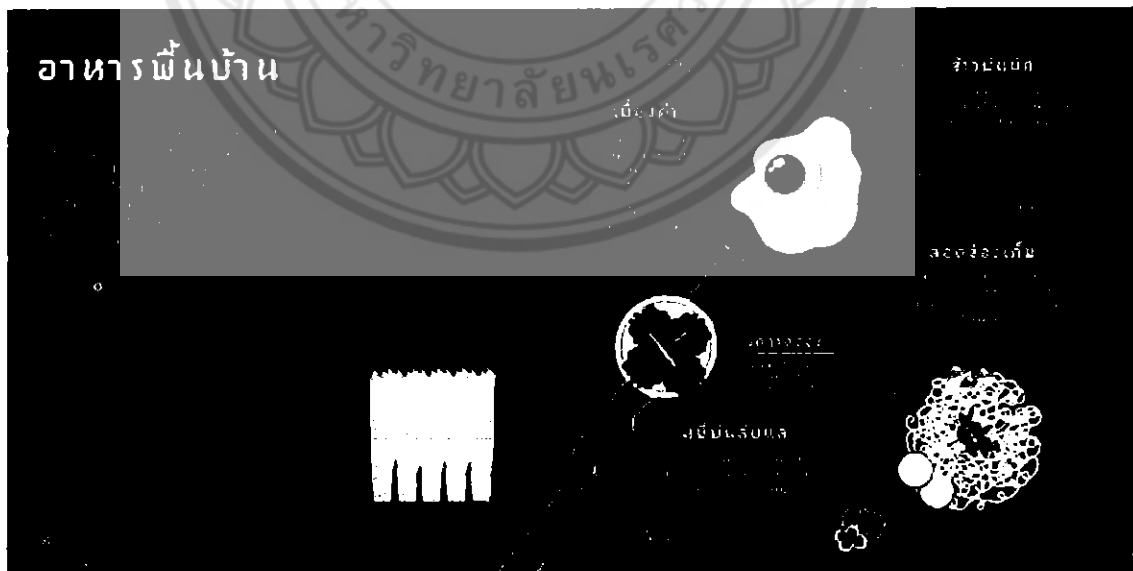


ภาพที่ 49 : งานพระแท่นศิลาอาสน์รูปแบบสมบูรณ์

4.3.4 อาหารพื้นบ้าน



ภาพที่ 50 : อาหารพื้นบ้านรูปแบบที่ 1



ภาพที่ 51 : อาหารพื้นบ้านรูปแบบแก้ไข

4.3.5 สวนผลไม้



ภาพที่ 52 : สวนผลไม้รูปแบบที่ 1



ภาพที่ 52 : สวนผลไม้รูปแบบแก้ไข

4.3.6 ของฝากเมืองลับแล

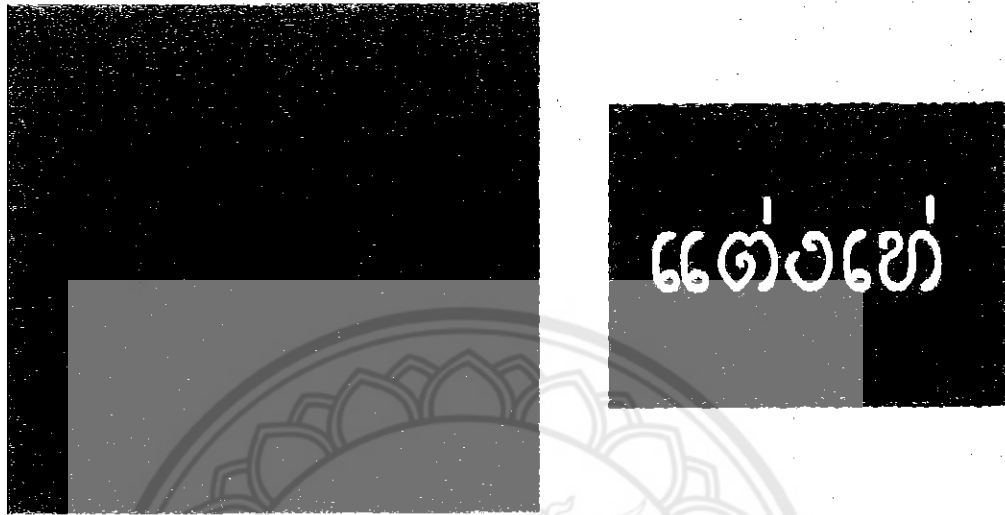


ภาพที่ 53 : ของฝากเมืองลับแลรูปแบบที่ 1



ภาพที่ 54 : ของฝากเมืองลับแลรูปแบบแก้ไข

4.3.7 หัวข้อเรื่อง



ภาพที่ 55 : หัวเรื่องรูปแบบที่ 1



ภาพที่ 56 : หัวเรื่องรูปแบบแก้ไข

บทที่ 5

บทสรุป

สรุปผลการวิจัย

เมืองลับแลเป็นอำเภอหนึ่งในจังหวัดอุตรดิตถ์ เมืองลับแลนั้น เป็นเมืองที่มีเอกลักษณ์และวัฒนธรรมที่หลากหลาย แต่ลับแลยังไม่เป็นที่รู้จักต่อสังคมภายนอกดีพอ เนื่องด้วยจังหวัดอุตรดิตถ์เป็นจังหวัดที่มีขนาดเล็กและยังขาดการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวที่น้อยอีกทั้งยังเป็นเมืองผ่านสำหรับนักท่องเที่ยวหรือนักเดินทางไปยังสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆในภาคเหนือมากกว่า ปัจจุบันในประเทศไทยเริ่มมีการสนับสนุนให้นักท่องเที่ยวไทยนั้นได้มีการท่องเที่ยวในประเทศไทยมากขึ้น เนื่องจากกระแสการท่องเที่ยวที่ ททท. (การท่องเที่ยวทั่วไทย) ได้มีการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อต่างๆ โดย ททท. นั้นได้พยายามผลักดันให้เกิดกระแสการท่องเที่ยวในประเทศไทยมากขึ้น โดยหนังสืออินโฟกราฟิก "LAPLAE ALL AREA" จะทำหน้าที่ในการให้ข้อมูลในรูปแบบของอินโฟกราฟิก โดยทำข้อมูลที่มีให้เป็นระเบียบและเข้าใจง่ายมากขึ้น และเพื่อให้ผู้คนตระหนักถึงงานออกแบบว่างานออกแบบสามารถที่จะทำหน้าที่เป็นสื่อกลาง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เกิดการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี โดย "LAPLAE ALL AREA" จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับเมืองลับแลทั้งหมด อาทิ การเดินทางเข้ามายังเมืองลับแล ที่พักอาศัย อาหารพื้นถิ่น ผลิตภัณฑ์จากท้องถิ่น สถานที่ท่องเที่ยวในเมืองลับแล และตำนานเมืองลับแลที่เป็เรื่องดั้งเดิมที่แท้จริง โดยหนังสืออินโฟกราฟิกนี้จะทำหน้าที่สื่อสารการประชาสัมพันธ์ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

อภิปรายผล

การออกแบบโครงการออกแบบหนังสืออินโฟกราฟิกเรื่อง "LAPLAE ALL AREA" เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของอำเภอลับแลนั้นอาศัยระยะเวลาในการเก็บข้อมูลและสรุปผลของข้อมูล อีกทั้งยังต้องศึกษาเรื่องคู่สีเพื่อให้เหมาะสมต่อหัวข้อที่ทำในแต่ละเรื่องเพื่อการเรียนรู้และจดจำ อีกทั้งยังส่งผลต่อความเหมาะสมของข้อมูลอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีความใส่ใจและสังเกตข้อมูลเพื่อนนำมาสร้างเป็นเอกลักษณ์ในแต่ละหัวข้อ
2. ควรคำนึงถึงการพิมพ์อย่างละเอียด อาทิ การถูกต้องของหนังสือ
3. ควรศึกษาการบันทึกงานอย่างละเอียดของงานเมื่อถูกตีพิมพ์ลงบนกระดาษ
4. ควรมีการวางแผนการดำเนินงานที่ดีเพื่อที่จะเผื่อเวลาสำหรับการเย็บเล่มหนังสือ และการพิมพ์ผลงานออกมา



บรรณานุกรม

- (สิงหาคม 2543).ความสนใจในการพักผ่อนหย่อนใจ. สืบค้นเมื่อ วันที่ 10 สิงหาคม 2560,
จาก http://www.baanjomiyut.com/library_2/extension-1/kids/08.html
- (มิถุนายน 2552).ความเชื่อล้านนา. สืบค้นเมื่อ วันที่ 10 สิงหาคม 2560,
จาก <http://tapjow.blogspot.com/>
- (กรกฎาคม 2552).ร้านเด็ดเมืองลับแล. สืบค้นเมื่อ วันที่ 10 สิงหาคม 2560,
จาก <http://www.triptravelgang.com/travel-restaurant/18431/>
- (กรกฎาคม 2555).R G B แตกต่างกับ C M Y K อย่างไร. สืบค้นเมื่อ วันที่ 10 สิงหาคม 2560,
จาก <http://www.creative-label.com/shop/CREATIVELABEL/>
- (กันยายน 2555).ตำนานเมืองลับแล. สืบค้นเมื่อ วันที่ 10 สิงหาคม 2560,
จาก http://www.liekr.com/post_145255.html
- (มีนาคม 2557).อาหารพื้นเมือง. สืบค้นเมื่อ วันที่ 10 สิงหาคม 2560,
จาก <https://board.postjung.com/758284.html>
- (มีนาคม 2558).หลักการออกแบบสิ่งพิมพ์. สืบค้นเมื่อ วันที่ 10 สิงหาคม 2560,
จาก <http://academic.udru.ac.th/~samawan/content/Media-Design.pdf>
- (มีนาคม 2558).เมืองลับแล. สืบค้นเมื่อ วันที่ 10 สิงหาคม 2560,
จาก <https://th.wikipedia.org/wiki>
- ชิลไปไหน(มีนาคม 2558).ท่องเที่ยวไทยเท่. สืบค้นเมื่อ วันที่ 10 สิงหาคม 2560,
จาก <http://www.chillpainai.com/scoop/8524/>
- ดร.โตมินิก วิลเลียม. (พฤศจิกายน 2556). Professor astro cat's frontiers of space.
สืบค้นเมื่อ วันที่ 3 กุมภาพันธ์ 2560,
จาก <https://www.amazon.com/Professor-Astro-Cats-Frontiers-Space/dp/1909263079>
- โรงเรียนกัลยาณีศรีธรรมราช. (มิถุนายน 2554).การออกแบบสิ่งพิมพ์. สืบค้นเมื่อ วันที่ 10 สิงหาคม 2560,
จาก http://kanlayanee.ac.th/wbiprinting/WBI/wbi_8/lesson/design_16.htm
- ฐิติพรการพิมพ์.(กุมภาพันธ์ 2555).กระดาษประเภทต่างๆ.สืบค้นเมื่อ วันที่ 10 สิงหาคม 2560,
จาก <http://www.thitiporn.com/?p=847>

ธนวัตร คงแก้ว. (กรกฎาคม 2550).พัฒนาการของวัยรุ่น. สืบค้นเมื่อ วันที่ 10 สิงหาคม 2560,

จาก <http://teenage1519.blogspot.com/>

สุพรีมพรินท์จำกัด. (กรกฎาคม 2553).หลักการเลือกให้โรงพิมพ์. สืบค้นเมื่อ วันที่ 10 สิงหาคม ,

จาก <http://www.supremeprint.net>

สุพรีมพรินท์จำกัด. (กรกฎาคม 2553).ขบวนการผลิตสิ่งพิมพ์. สืบค้นเมื่อ วันที่ 10 สิงหาคม 2560,

จาก <http://www.supremeprint.net/index>

สโนไวท์ดิจิตอลโฟโต้เซอวิซ. (พฤศจิกายน 2554).การเตรียมไฟล์สำหรับงานพิมพ์ดิจิตอล.

สืบค้นเมื่อ วันที่ 10 สิงหาคม 2560,

จาก<http://www.snowwhite.co.th/articles/digital-offset-preflight.html>

อินฟินิตี้คัลเลอร์ปริ้นท์. (กรกฎาคม 2550).ขนาดกระดาษ. สืบค้นเมื่อ วันที่ 10 สิงหาคม 2560,

จาก <http://www.infinityprinting.co.th>

อลอินวัน พรินติ้ง. (พฤศจิกายน 2548).การเข้าเล่ม. สืบค้นเมื่อ วันที่ 10 สิงหาคม 2560,

จาก <http://www.aiprinting.com>

อินโฟกราฟิก มูฟ. (กุมภาพันธ์ 2560). กระบี่มรกต อันดามัน. สืบค้นเมื่อ วันที่ 13 สิงหาคม,

จาก www.infographicmove.com

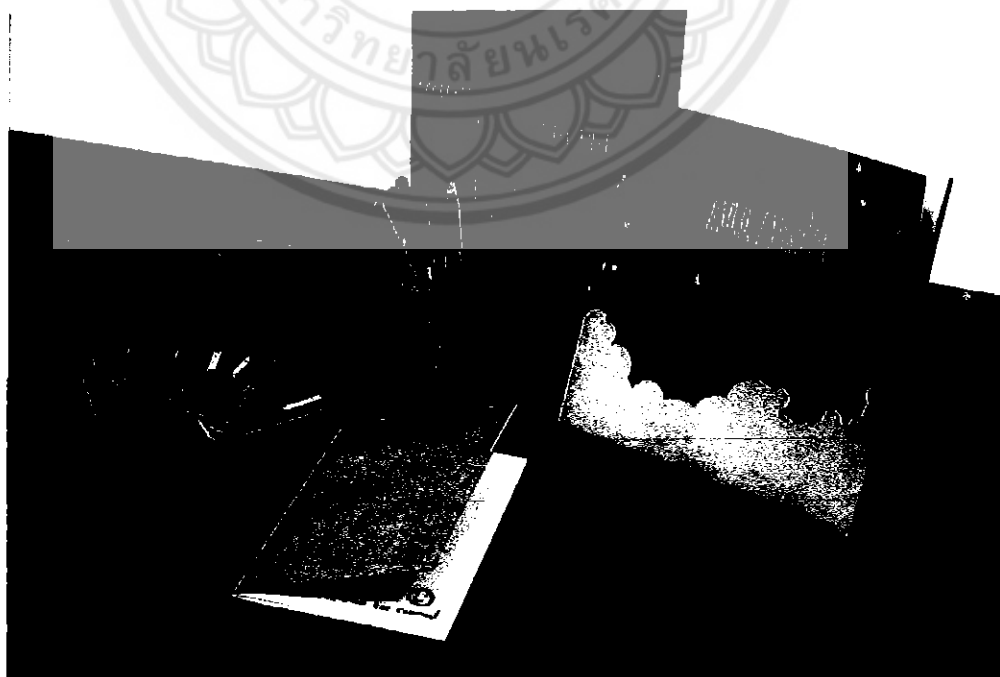
อภิญา สุรีย์พงษ์. (พฤษภาคม 2559). seavival. สืบค้นเมื่อ วันที่ 13 สิงหาคม 2560,

จาก <http://decorate.su.ac.th/article/thesis-2558/>





ภาพที่ 57 : ผลงานผู้วิจัย



ภาพที่ 58 : ผลงานผู้วิจัย



ภาพที่ 59 : พูดคุยกับผู้ชมงาน



ภาพที่ 60 : ผู้ชมงาน



ภาพที่ 61 : บรรยากาศในงาน



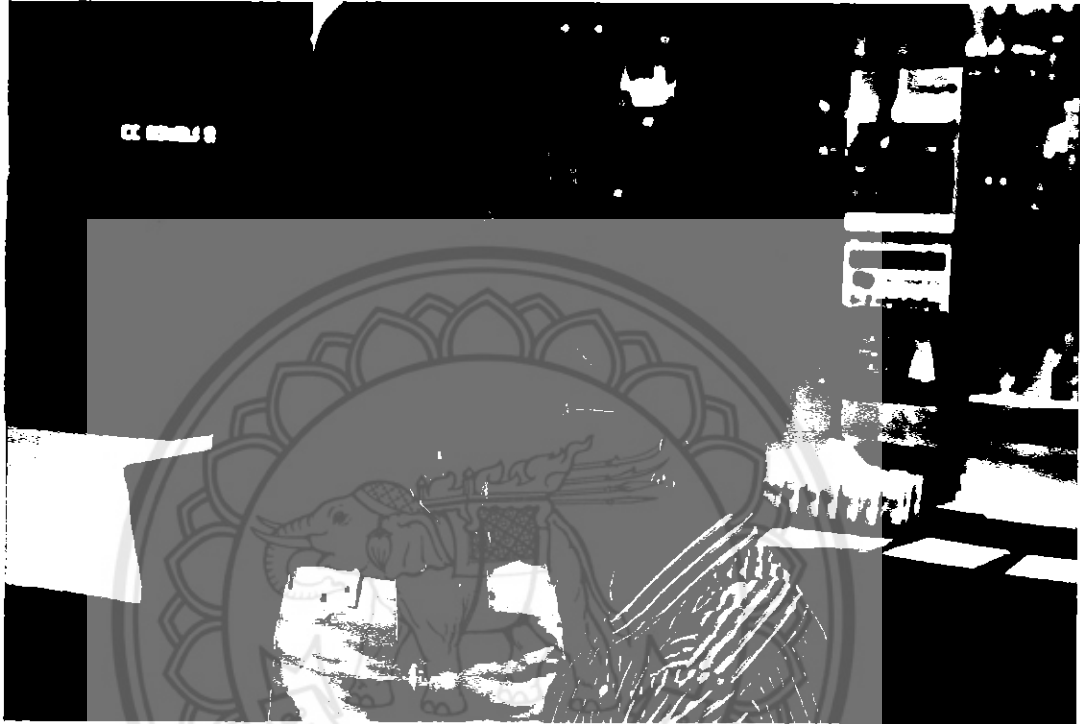
ภาพที่ 62 : นำผู้ร่วมงานเดินชมงาน



ภาพที่ 63 : พิธีกรดำเนินงาน



ภาพที่ 64 : แจกของรางวัลแก่ผู้ร่วมงาน



ภาพที่ 65 : สัมภาษณ์ผู้ร่วมกิจกรรม